

遊戲誌動態VCD
內附——手提機遊戲專輯「POCKET PLAYER」
Game Players
magazine
遊戲誌
136
2000.09.21
隨書附送
POCKET PLAYER
(內附三大手提遊戲攻略)
KANNON巨型海報
Kanon
主機戰國時代再現！
GC、GBA、WSA形勢全面分析
徹底攻略
CAPCOM VS SNK／SAKURA大戰2~求你別死去
KANNON／SD GUNDAM GGENERATION-F
DRAGON QUEST VII／G-SAVIOUR
恐龍再度出擊
DINO CRISIS® 2
售價港幣35元正
4 895011 311360

HYPER PC PLAYER Vol.67 一書兩冊 送 CD-Rom



新一代三角洲部隊戰役
《Delta Force : Land Warrior》
試玩報告

英格蘭超級聯賽開鑼！
《F.A. Premier League Stars 2001》
《F.A. Premier League Football Manager》
同你走入超聯

不能遺忘的攻略
《獸神世紀》《Heavy Metal F.A.K.K²》

星海之戰第二回
HOMEWORLD
CATACLYSM
完全攻略

NT $99 VOL.67

ISSN 1562-7993

編輯揭示板

放縱過後的SAKURA KI

◇ 請和位不要誤會，放縱不是指在下的私生活，是指在下本月用了很多錢(嗚……)。

◇ 放縱後的後遺症有很多，除了已經成為赤貧階級外，心散也令工作的進度很差。

◇ 一口氣購買了很多高達玩具，並且全放在公司的坐位，還佔用了「鄰居」的位置，在此要和他(她)說聲多謝和抱歉。

◇ 最近看了一套很好看的漫畫，雖然已經出了很久，結果還訂購了漫畫月曆。

◇ 在下已經開始做「煎」，希望可以盡快看到成果。

◇ 悉尼奧運終於開始了，雖然前幾天的比賽要趕稿而不能看，下期真的要好好安排工作時間。

◇ 如果對在下有什麼言論或意見，請E-MAIL到billycyk@gameplayers.com指教指教。

險些變鬼魂的MS話——

◆一天、於回公司的路程中，突然於昇降機內發生一件靈異事件，突然急速上升至頂樓，再急速滑下，幸好當昇降機達1F時及時停下，差點就變成鬼魂…

◆近日愛上的玩音樂GAME，雖然成績很差，但筆者會繼續努力。

◆看到某間精品店的HP後，突然發覺於筆者四周的愛藏變得很貴重…

◆終於都要收拾家中的「腐海」，雖然收拾的範圍只不過是一間房的一個小角，但那兒的物件已足夠擴蓋自己張床…

◆筆者開始對某PC遊戲有所厭惡，因為它、家中的小弟每一刻座在電腦上，考不上中六；亦因為它、家中主要動力之源亦辭去工作，每一刻都對著它，令所有事都處於癱瘓狀態…

心語

◆ 從朋友處得知，自任天堂宣佈推出Game Cube之後股價即時下跌。這也難怪，各位game迷都知道它的N64推出以來的銷售量是如何不濟。如今任記再次宣佈發行新機種，使用軟件又再一次「自閉」地不用正路的CD，而「扮蟹」地用什麼mini DVD，依然重滔複清澈繼續「懶有個人風格路線」。客戶對它過往N64的業績已嚇怕了，現在又來多一次的新機，大家說哪裡有人對任天堂的股票有信心呢？但是有一點值得保留的是，Game Cube會連結上GBA來extend，這條「橋」anyway總該有些作為。不過筆者心裡暗道：「任記，若然當年肯出超任CD-ROM，現在就不會有PS，亦不會有N64做壞招牌了...」

◆一日將整盒喉糖吃畢了後，總想著留下來的鐵盒子可有什麼用途。看到眼前的PS save card剎那間突發奇想——試試用喉糖鐵盒存放PS save card！一試之下發覺size非常合適，一放便是3、4張card。我朋友看到後也覺有趣，叫我不妨在這裡說給大家聽聽。哈哈！^_^

咸旦仔之哀歌

◆不知大家有沒有發覺上期編輯揭示版上不見了我呢？>_<

◆本應想在上期推介丹霞山的風光，可是…不過唔緊要，今期補上。

◆本人在早前的假期中到了丹霞山一遊，在那裡看到去多奇形怪狀的石頭，於是手癮大作一連氣影了數十張相，其中本人最喜歡的是一塊名為「一柱擎天」。如果大家想看的話就不妨比個E-mail address (gpgary@gameplayers.com.hk)。

◆ 在書頭時走去買了S.I.C.的RIDERV3，只可用一個「形」字形容，而最重要的是只用了200元買回來「真抵買！」。

◆近排與SAKURI KI兩人在互相鼓勵下瘋狂購物，以致到月中已經叫苦連天「好窮呀！」，

◆今期因為工作量看起來少了的關係而非常鬆懈，以致到現在還未做完所有工作，真是太懶散了。

被人取笑的小璘——

☆中秋節那幾天的活動十分豐富啊！還開心得忘了寫稿哩！

☆雖然懂得玩音樂遊戲，可是當見到有如下雨和「不正常」的指令時，小璘就會手忙腳亂的了……(=_=;;)>

☆這個解釋滿意未呢，隨風……(苦笑)

☆ Leona：>收到你的信了，謝謝！小璘會盡快回信的……希望(笑)

IKI話：「開學與0630的天空‧‧‧‧」

◆很懷念06：30，不是因為那寧靜的街道，而是當時那無憂的中學生活。

◆前陣子所說的盡是洩氣話，如「悶親」各位請見諒。

◆誠蒙各方好友的慰問，在下已恢復過來，更感激雙親及女友的支持。

◆又開學了，然而‧‧‧‧

◆「問世間，情是何物？直教生死相許？天南地北，雙飛客。老翅幾回寒暑，歡樂趣，離別苦，就中更有癡兒女。君應有語，渺萬里同行，千山暮雪，隻影向誰去？」

◆很期待PC版的《神鵰俠侶》啊！

隨風‧風人瘋語

◆ 玩了數天的《網X三國》，歷盡了人情冷暖。亦認識了很多好朋友，多謝大家^^

◆ 偶然發現的一本舊聲優雜誌，當中竟然有子安的海報，呵呵！

◆ 為什麼我會在趕稿？原本的預計呢？

◆ 最近老是在播結城及Gackt的歌，精神食糧嘛，呵呵！

◆ 原來天使玩音樂game好勁的，自愧不如 ~_~

◆ 《鍊金術士~瑪X》越玩越正，令我更期待《艾莉》的中文版！

◆ 嗚~對不起某人，我還未做，雖然畀你知道左我係掛住玩GAME^^||

◆ 有意見可來信：kase_gpm@hotmail.com

悟空

◆這星期是筆者表姐結婚的大喜日子，在此恭祝表者與表姐夫(是誰？)白頭偕老。

◆ 在四天之內要將完成G-SAVIOUR的爆機攻略，真辛苦。

◆G-SAVIOUR實在令眾多高達支持者大失所望。

◆公司宣佈會舉行《CvS》的比賽，筆者雖想參加，但以筆者的實力……

◆近日的「恐龍」缺貨事件弄致遊戲界謠言滿天飛，究竟誰是誰非？(筆者當然知道……)

◆明明對方不對還要給人一個好位置進入，絕對是一個大「齒肉」！！

◆有甚麼問題也不要找筆者幫忙，筆者以後也不會幫忙任何事！

◆近期筆者常去銅鑼灣一個地方，那處有很多電腦的，各位知道是那裡嗎？可能會遇見筆者呢！但不會是找筆者尋仇吧？不過就算要找也應該找……

◆已定好星期四的約會，之後每天也有約，很忙呢！

◆工作完成，收筆。

イライラ中的時雨

◆ 上個星期筆者老爸因為十二指腸潰瘍入了醫院，起初還不知他患了什麼病，為它擔心了好一陣子，幸好現在休養一輪後已無大礙。

◆ 原來當勝負比一切重要時，人是可以很冷酷的。

◆ 但為了進步，有時「輸」也是必要。

◆ 輸的時候，先不要怨天尤人，自省才是最重要。

◆ 不要被情感所蒙蔽，認清事物的本質，然後冷靜行事，是成功的不二法門

被咀咒的救世主拉斯‧百加列‧悠

◆ 什麼是禍不單行呢？

◆ 例子一‧13號唔該~（一段時間後）當我發覺大家在吃的時候便知道今日中伏的人是我了……

◆ 例子二‧新手提的第一個來電：FORM媽媽「屋企火災了」

◆ 例子三‧「在哈迪斯旁邊」但找極也找不到，找到了又被天使「裡切」……更被她笑……

◆ 例子四‧「太好了！ 完成多四版的工作~」的一瞬，5000多的血汗便永遠消失了……阿門。

◆ 例子五‧因為做了特別多的運動而令大腿隱隱作病，工作時十分辛苦……

◆ 因為這樣麻煩到同伴了，很對不起……

◆ 有同伴遠行去日本，萬事小心，一路順風呢。

◆ 中秋和大家去玩真好，風兒和天使打機的時候實在很有趣！

◆ MAGIC有新系列，很期待…很期待……

◆ 不說了，希望我回復過來吧……

MARKS正在努力……

這兩個星期裡，MARKS正努力進行早在一年前應該開始的工作—KEEP FIT，因為當時沒有人可以陪筆者進行，所以直至現在才開始，而更有一些同事一起做GYM，哈哈。

另一件努力的事，就是晚晚玩DOWNLOAD，真是爽！爽！爽呀！用寬頻DOWNLOAD，正倒水般快速！

心情平平的AINHO

★今期工作進度不是很好，腦海裡經常一片空白，諗不到想打甚麼，加上已經工作量不是太多，如是這樣繼續的話，真不知如何是好。

★筆者表哥不幸給賊子進入他家裡進行爆竊，買了不久的手提電腦便這樣沒有，真是慘痛，同時亦影響我上網中少了一點樂趣。

★ 今個月尾倉木麻衣再有新細碟推出，一定要買回來！！

★悉尼奧運終於開鑼，可惜大部份賽事都是於本地時間上午或下午進行，如何看到呢？

★ 在這裡又多一名新同事加入，以致大家去吃飯時，又要坐緊迫了，又要吃得辛苦少少了...

★ 想與筆者交談一下，不妨留下MESSAGE到Ainho@i-cable.com。



GP VOL.136

隨書附送攻略別冊+海報+
遊戲誌動感VCD

POCKET PLAYER
KANNON 巨型海報

ET_MAX[奧斯丁] 扫描制作

NEW GAME EXPRESS

NOW ON SALE

GP樂園

OTHER



2000年09月23日

GAME INDEX

(以遊戲類型及筆順排序)

職業特攻隊

NOTES FROM EDITOR

不知這個中秋節大家過得開不開心?在這個入秋的季節,又代表著「東京GAME SHOW秋」即將開幕,當然少不了我們的直擊。在今期我們突然殺出一個「POCKET PLAYER」,希望各愛手提機的讀者喜歡。若是對它有甚麼意見,記得寄信來反映一下!(MS)

次回預告

直擊!東京GAME SHOW秋!

遊戲類型解說

ACT	動作遊戲
ARPG	動作角色扮演遊戲
AVG	冒險/文字冒險遊戲
ETC	電子小說/其他類型遊戲
FIG	對戰格鬥遊戲
PUZ	智力/方塊遊戲
RAC	賽車遊戲
RPG	角色扮演遊戲
SLG	模擬/育成/戰略遊戲
SPT	體育運動遊戲
SRPG	戰略角色扮演遊戲
STG	射擊遊戲
TAB	桌上遊戲

◆出版/CINEASTE INTERNATIONAL LTD.
地址/香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓
電話/2380-2223 傳真/2866-2618
◆顧問編輯/JAMES WONG
◆責任編輯/MS
◆執行編輯/時雨
◆編輯部/MARKS、小璘、IKI、悟空、隨風、Sakura-Ki、咸旦仔、小悠、痴心、AINHO
◆特約筆者/赤目黑龍、阜林三郎、小吉
◆封面設計/ANDY LEUNG
◆美術部/子濃、ANDY LEUNG、KAN、JOAN、SING
◆助理市場經理/CHRISTINE LAM
◆電腦分色/EPS PRODUCTION LTD.、RED STAR GRAPHIC PRINTING、TOMATO EXPRESS LTD.
◆印刷/凸版印刷(香港)有限公司
地址/新界元朗工業榊福宏街一號凸版印刷中心
◆發行/德強記書報社 地址/九龍長沙灣通洲西街1064-66地下B座 電話/2720-8888


CAPCOM®
VS.
SNK
MILLENNIUM FIGHT 2000
gameplayers.com.hk
Game Players
magazine


FATAL FURY
THE GUIDE OF
CAPCOM VS. SNK
MILLENNIUM FIGHT 2000
五十九名角色 全員攻略
突破疆界！CAPCOM、SNK
兩間領導格鬥遊戲的製造商，
旗下最具代表性的角色同時參戰
公開街機、Dreamcast兩個版本的隱藏人物出現與使用方法，以及全七十七個隱藏項目
隨書附送日本國內、海外兩個版本的操作及出招方法 9月5日與遊戲同日推出

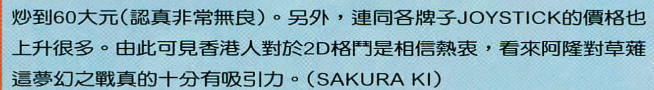

ACTION SHOOTING RPG ADVENTURE SIMULATION SPORT RACING PUZZLE TABLE ONLINE GAME | gameplayers.com.hk 編輯部製作
WINDOWS GAME
電腦遊戲
http://www.gameplayers.com.hk
special 2000
定價 HK$50
新台幣二百元
just play it!
動作、射擊、角色扮演、冒險、策略、模擬、體育、賽車、線上遊戲……
58款精彩遊戲作品，讓你親身體驗！
4CD完全收錄
隨書附送52頁全彩色別冊——『Diablo II解體真書』。Amazon、Barbarian、Necromancer、Socreress、Paladin五大角色技能全面介紹，《Diablo II》精品集、Q & A常見問題大公開，Act 1～Act 4完全攻略、速攻流程表、最強秘技，100%為你獻上！
定價港幣五十元
7月25日出版
gamePlayers.com.hk

GPM NEWS NETWORK

TEXT：SAKURA KI

港《CAPCOM VS SNK MILLENNIUM FIGHT 2000》香江熱賣

數近日在各大小商鋪中最受歡迎的遊戲，相信非DC版的《CAPCOM VS SNK MILLENNIUM FIGHT 2000》莫屬。遊戲推出的首兩天已經出現炒風，有些商鋪還開價到500大元。雖然隨後回落到450大元左右，不過有不少的商鋪亦早已全部售罄，就連這遊戲的翻版也被炒到60大元(認真非常無良)。另外，連同各牌子JOYSTICK的價格也上升很多。由此可見香港人對於2D格鬥是相信熱衷，看來阿隆對草薙這夢幻之戰真的十分有吸引力。(SAKURA KI)





日「射鵰英雄傳」遊戲化

如果讀者有留意的遊戲界消息的話，也會知道金庸的著名小說「射鵰英雄傳」將會成為遊戲，而且會在PS上登場。SONY COMPUTER ENTERTAINMENT(SCE)剛剛發表了中文版，將會在台灣發售的消息。遊戲並且會以全中文字幕表達，但說話便是日文表達。遊戲的類型將會是RPG，而且還會在中國地區包括香港的發售作考慮。這是首次以全中文去製作RPG，而且還以金庸名著作題材，無論喜不喜歡這套作品，只要是中國人的話便應該會有興趣的。(SAKURA KI)

日 N64版《BIOHAZARD 0》胎死腹中?

CAPCOM的BIOHAZARD系列N64版本《BIOHAZARD 0》(暫定)，將會變為GAMECUBE專用軟件。CAPCOM並不是首次把原先予定的遊戲，改到次世代主機發售。在PS發表了《鬼武者》後，由於PS2的誕生而把遊戲從生開發，這次也不例外。遊戲的平台強了，遊戲出來質數也會相應地提高。不過要花費的時間和金錢也會相應提高，增加了遊戲的成本。這對廠商來說並不是一件好事，但對於玩者來說是絕對的好消息。(SAKURA KI)

日 日本網絡遊戲的發展

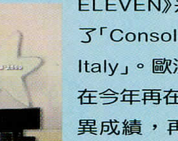
說到遊戲界未來的動向，提供網絡遊戲將會是主要方向。根據日本一家市場研究公司「SEED PLANNING」所做的調查，去年網絡遊戲的消費在世界達到7千5百億日圓。從這驚人數字中可以看到網絡遊戲擁有的吸引力，但是在日本卻只有37億日圓的數字。在調查報告中指出，由於在日本連接網絡的費用昂貴，加上網絡遊戲市場的發展比較歐美地區緩慢，因此網絡遊戲在日本仍未得到普及。不過報告也提到隨著家用機在網絡遊戲上的發展，還有iMODE等的手提電話遊戲的幫助下，今後日本的網絡遊戲市場將會大幅度膨脹，因此預期今年將會有400億日圓以上。(SAKURA KI)



美 PDA出現GAMEBOY模擬器

美國GAMBIT STUDIO公司將開發對應PDA的GAMEBOY模擬器「LIBERTY」，並且會在公司的網頁上進行發售和體驗版的下載。「LIBERTY」是為了能在PDA之上可玩到GAMEBOY的遊戲，包括《DR。MARIO》和《THE LEGEND OF ZELDA》等遊戲。而關於任天堂方面，已經對有關事件作出聲明，現正確認GAMBIT STUDIO的「LIBERTY」有沒有侵犯任天堂的著作權，更會保留追究法律責任的權利。這是繼去年對應PS的模擬器BLEEM作出法律控訴之來，在美國第二次有關於模擬器的指控。除著科技不斷進步，相信今後有關這類的指控會越來越多。(SAKURA KI)

日 WINNING ELEVEN又再揚威歐洲





9月3日在倫敦舉行的歐洲最大GAME SHOW「ETSC2000」，KONAMI的王牌足球遊戲《WINNING ELEVEN》系列又再揚威海外，奪取了「Console Game of the Year——Italy」。歐洲版《ISS Pro Evolution》在今年再在「ETSC」中再次奪得這優異成績，再次証明了遊戲的絕對的高質數。另外，KONAMI亦對ETSC大會所頒發的獎項表示多謝，並且會繼續開發高質數的足球遊戲給各位玩家。(SAKURA KI)



美 X-BOX的CPU將升級為733MHZ

全球最大CPU生產商之一的英特爾(INTEL)，在九月十一日透露了有關傳說中的主機X-BOX的最新消息。微軟(MICROSOFT)打算將X-BOX的中央處理器(CPU)昇級，由原先的600MHZ轉換為733MHZ，比起原先的機能又再進一步提升。自從微軟在3月發表了有關X-BOX的機能之後，已經不只一次地改動主機硬體上的設計。雖然不斷改善主機性能是一件好事，不過經常改動的話會令人擔心主機能否趕上發售日。(SAKURA KI)



日 TECMO對《DOA3》的澄清

最近在一些網頁或其他的媒體之上，紛紛傳出TECMO已經開發其公司的人氣格鬥系列《DOA3》，還不斷推測究竟會在那一部主機上推出。就在眾說紛紛的時候，TECMO在9月16日公開對這傳聞的言論。當TECMO接受傳媒的訪問時，公司的代表說明，現階段在TECMO的軟件發售時間表上，並沒有《DOA3》這一個遊戲出現。雖然TECMO的發言好像是在辟謠，但其說話的內容卻相當含糊。令人不禁覺得TECMO為免影響快將推出DC版《DOA2》的銷售量，還有外界對公司信用，於是便作出有關的行動。(SAKURA KI)



日 PS2的映像下載服務

SCE和NTT在近日達成了一項有關PS2的合作協議，主要內容是要讓PS2可以透過網上服務，把一些映像DOWNLOAD到PS2之上。由於要令下載回來的映像保持高質數的解像度，但下載時間又不能太耐，因此SONY選擇了擁有高規模光纖網絡的NTT合作。映像方面最初是由SONY方面提供，至於的內容方面仍未有公佈，不過相信會有多元化的選擇。另外，在映像的收費方法並沒有任何資料，相信要等待雙方達成更多協議後才會公佈。不過SONY似乎希望盡量增加PS2的網絡服務方面的本錢，已便追回落後的進度和接受日後的挑戰。(SAKURA KI)

日 DC上打視像電話



自從世嘉公佈將會推出DC專用周邊器「DREAMEYE」以來，一直也被各界人視關注。「DREAMEYE」除了可以用作數碼相機之外，還可以接駁DC上網而變成「眼仔」，是個多用途的視像周邊器。這個劃時代的周邊器擁有31萬素像的攝影能力和0.5m至∞的攝影距離，機身只不過是58mm×80mm×19mm，絕對輕巧易用。「DREAMEYE」近日終於在市場上推出，而且在香港也可以上網使用。只要用戶和對方也有一台可以上網的DC主機和「DREAMEYE」，在使用介面中把對方的電話號碼輸入後便可以使用視像電話的功能。如果「DREAMEYE」用戶的DC主機不能上網的話，也可以使用攝影和圖像輯錄的功能。另外，由於「DREAMEYE」來港的貨源十分之短缺，因此價格也被調升至1400元港幣左右。(SAKURA KI)



日 SQUARE對GAMECUBE的言論

在紅白機到超任年代，SQUARE一直只為任天堂的主機開發遊戲。直到SONY的PS掘起後，SQUARE才改變只為PS開發遊戲。自從任天堂發表了新的後繼機GAMECUBE之後，已經有不少人士推測SQUARE會不為GAMECUBE開發遊戲。最近SQUARE的發言人終於公開對GAMECUBE發言，並表示只要在條件許可下，也有機會為GAMECUBE開發遊戲。另外，SQUARE表示正在開發PS2的《FF》新作，因此就算會為GAMECUBE開發遊戲，也不是短時期內的事。其實SQUARE除了現在的PS2外，未來還有X-BOX可以考慮作為開發平台，除非GAMECUBE的銷售量有很好的成績，否則要SQUARE為GAMECUBE開發遊戲的機會不大。(SAKURA KI)

日 POKEMON成為品牌

全球大熱的POKEMON，是任天堂近數年最受歡迎的作品。除了推出過不同版本的遊戲軟件外，還有動畫和精品等等，無一不受小朋友和成年人的愛戴。最近任天堂的領導人山內溥又再發表有關POKEMON的計劃。由於POKEMON在世界各地勁受歡迎，因此任天堂將會在全球各地設立POKEMON CENTER。而這些中心的主要用途是販賣有關POKEMON的物品，包括用具、玩具和精品等等，而且亦是一些高級品。這種情況與華納(WARNER BROTHERS)和迪士尼(DISNEY)相同。任天堂的高層人仕相信，建立屬於自己品牌對於公司的營利會有可觀的數字。至於地點方面，除了日本之外，海外最初的POKEMON CENTER主要會在美國紐約為主要據點，時間將會在明年秋季便會陸續開放。另外， POKEMON的物品也可以透過網上購買。(SAKURA KI)

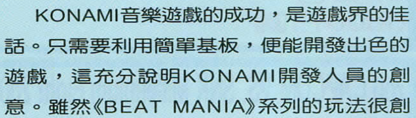
日 《BIOHAZARD 3》DC登場

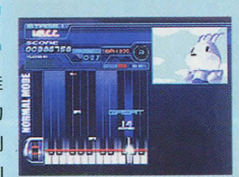
自從CAPCOM推出《BIOHAZARD》而大紅大紫之後，往後除了推出該系列的新作外，每一集也會推出不同的版本。由於DC版的《DINO CRISIS》反應不俗，於是CAPCOM便乘勢決定移植《BIOHAZARD 3》到DC之上。遊戲除了畫面之外，與PS版最大分別的是增加了網絡功能，玩者可以在CAPCOM的官方網頁上載或下載遊戲中的資料。另外DC版還會追加服飾和難易度的選擇設定，相信對於FANS來說是個非還不可的作品。(SAKURA KI)

日 世嘉又再損兵拆將

繼「出租英雄」的主要開發人員石本則子小姐辭職之後，世嘉又再遇上人材流失的問題。曾經參與過開發《VIRTUR FIGHTER II》和《莎木~橫須賀~》的岡安先生，在九月十日正式離職世嘉。對於岡安啟司先生離開世嘉一事，各界人事也感到十分震驚。對於他本人對今次離職原因的解釋，是純粹個人因素。其實他考慮離開世嘉己有一段很長的時間，直到上月他才正式向公司遞交呈辭。不過對於世嘉來說無疑是一項損失，這不知會否對開發《莎木II》的進度有所影響。(SAKURA KI)

日 PS2版KEYBOARD MANIA發售決定





KONAMI音樂遊戲的成功，是遊戲界的佳話。只需要利用簡單基板，便能開發出色的遊戲，這充分說明KONAMI開發人員的創意。雖然《BEAT MANIA》系列的玩法很創新，可是如果不斷地重複只換歌曲的話，便會給人舊瓶新酒的感覺，因此KONAMI在音樂遊戲方面下了很多心。現在在遊戲機中心大熱的《KEYBOARD MANIA》便是一個好例子。遊戲首次以24個鋼琴鍵加一個特殊鍵組成，除了音色方面有更大的分別之外，還可以有演奏的感覺。現在遊戲的PS2版發售日決定在9月21日，並且會連同專用KEYBOARD一起發售。遊戲價格是OPEN，KEYBOARD每個5980日圓。(SAKURA KI)



《CAPCOM VS. SNK》比賽首次招募!!

由CAPCOM主辦、我們Gameplayers.com.hk Group(註1)、天行社及FREETRON合辦的『CAPCOM VS. SNK比賽』，已經開始正式接受大家報名了！！現在大家只要填好以下表格，然後寄回「紅磡鶴園東街1號富恆工業大廈10樓9A室「恆進製作」收」，信封面只要註明「參加CAPCOM VS. SNK比賽」便可，參賽資格將以抽籤決定。而比賽日期暫定10月6日(初賽及決賽同日舉行)，其他參賽詳情及規則方面將於下期公佈。

GAME PLAYERS《CAPCOM VS. SNK》比賽參加表格

姓名：____________________

地址：____________________

電話：____________________

身份證號碼：____________________

註1：集團包括Gameplayers.com.hk、GAME PLAYERS、GAME PLUS、HYPER PC PLAYER。

GPM Data Ranking

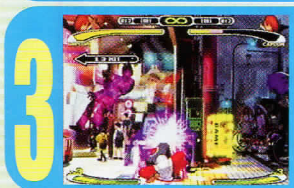
GPM香港銷售榜

1

1st 真・三國無雙
PlayStation 2／ACT
■KOEI
8月3日
6800日圓

2

2nd CAPCOM VS. SNK Millennium Fight 2000
Dreamcast／FIG
■CAPCOM
9月9日
5800日圓

3

3rd DINO CRISIS
Dreamcast／AVG
■CAPCOM
9月6日
5800日圓

4

4th 三國志 VII
PlayStation 2／SLG
■KOEI
8月31日
8800日圓

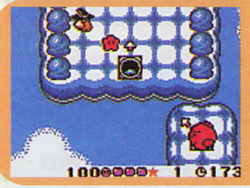
5

5th Dragon Quest VII
PlayStation／RPG
■ENIX
8月26日
5800日圓

GPM日本銷售榜

1

1st Dragon Quest VII
PlayStation／RPG
■ENIX
8月26日　5800日圓
兩週銷量：2,934,351

2

2nd 滾動之卡比
GAMEBOY／ACT
■任天堂
8月23日　4500日圓
兩週銷量：253,021

3

3rd World Soccer實況Winning Eleven 2000~U-23獎牌之挑戰
PlayStation／SPT
■KONAMI
8月24日　開放價格
兩週銷量：159,312

4

4th MARIO STORY
Nintendo 64／RPG
■任天堂
8月11日　6800日圓
兩週銷量：60,955

5

5th 三國志 VII
PlayStation 2／SLG
■KOEI
8月31日　8800日圓
兩週銷量：50,757

香港讀者投票榜


1

2

3

1st	(PS)World Soccer實況Winning Eleven 2000(KONAMI)	138票
2nd	(PS)SD GUNDAM G GENERATION-F(BANDAI)	73票
3rd	(DC)CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000(CAPCOM)	51票
4th	(PS)DINO CRISIS 2(CAPCOM)	47票
5th	(PS)FINAL FANTASY IX(SQUARE)	43票

日本讀者投票榜


1

2

3

1st	(PS)FINAL FANTASY IX(SQUARE)	20844票
2nd	(PS)FINAL FANTASY VIII(SQUARE)	13178票
3rd	(PS)心跳回憶 2(KONAMI)	11465票
4th	(PS)Valkyrie Profile(ENIX)	7245票
5th	(PS)FINAL FANTASY VII(SQUARE)	7240票

※累積形式

※日本資料來源至日本遊戲雜誌「ファミ通」9/22~9/29號

香港期待榜

1st 上次第3位



SAKURA大戰3~巴里正在燃燒嗎

Dreamcast
SEGA
SRPG
2000年秋預定發售
價格未定
57票

2nd —



PHANTASY STAR ONLINE

Dreamcast
SEGA
RPG
預定今年發售
未定
79票

3rd 上次第4位



TALES OF ETERNIA

PlayStation
NAMCO
RPG
預定11月發售
價格未定
54票

4th 上次第5位



鬼武者

PlayStation 2
CAPCOM
AVG
預定11月發售
價格未定
53票

5th 上次第5位



ETARNAL ARCADIA

Dreamcast
SEGA
RPG
10月5日
6800日圓
53票

日本期待榜

1st 上次第1位



FINAL FANTASY X

PlayStation 2
SQUARE
RPG
2001年春季預定發售
價格未定
3858票

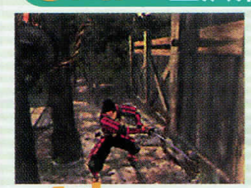
2nd 上次第2位



SAKURA大戰3~巴里正在燃燒嗎

Dreamcast
SEGA
SRPG
2000年秋預定發售
價格未定
2714票

3rd 上次第4位



鬼武者

PlayStation 2
CAPCOM
AVG
11月預定發售
價格未定
2088票

4th 上次第5位



不思議迷宮系列 未來之思寧2~鬼襲來！思寧城

Nintendo 64
CHUN SOFT
RPG
9月27日
6800日圓
2014票

5th 上次第7位



TALES OF ETERNIA

PlayStation
NAMCO
RPG
11月30日
6800日圓
1394票

雙週推介



LOVE HINA~突然之ENGAGE HAPPENING

Dreamcast／TAB
■SEGA
9月28日
5800日圓

今期獎品

Namco Jogcon Joystick .. 1名
FINAL FANTASY VIII人物FIGURE ... 1名

134期得獎名單

SPAWN IN THE DEMON'S HAND海報 ... 2名
張志強 P673XXX(9)
陳國邦 K486XXX(A)
電車GO！陀錶 1名
方俊生 V144XXX(1)

特別鳴謝：

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74
星星電子公司
九龍深水埗福華街黃金商場地下22號
遊戲誌專賣店
九龍彌敦道608號Chic之堡2樓243-244號室
新機地
九龍旺角奶路臣街19號B地下(中國旅行社側)
訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

GPM Data Ranking表格

截止日期：9月29日

姓名：＿＿＿＿＿＿＿＿ 年齡：＿＿＿＿

身份證號碼/護照號碼：＿＿＿＿＿＿＿＿ 聯絡電話：＿＿＿＿

地址：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

香港讀者投票榜(不限遊戲數目)

遊戲名稱：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

香港期待榜(不限遊戲數目)

遊戲名稱：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿



COUPON PARADISE

◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆優惠券不可作現金使用，優惠期至 2000 年 10 月 6 日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

DC 光槍優惠套餐
凡剪下印花到本店購買 DC 光槍（對應美日版 GAME 及對應 VMS／震子）可獲節省 $ 10 優惠

錦輝電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1 ／F 40 號舖

多色彩 PS ／ PS 2 兩用軚盤
凡剪下印花到本店購買 PS ／ PS 2 兩用田盤（具腳踏／棍波／HANDBREAK 功能）可獲節省 $ 10 優惠

錦輝電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1 ／F 40 號舖

DC 震動魚桿優惠
凡剪下印花到本店購買 DC 震動魚桿可獲節省 $ 10 優惠

錦輝電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1 ／F 40 號舖

彩色 GB 優惠
憑券到本店購買 Game Boy Color 主機套餐可送火牛或閃燈

錦輝電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1 ／F 40 號舖

DC 遊戲大優惠
憑券到本店可以優惠價（$50 起）購買 DC 遊戲

錦輝電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1 ／F 40 號舖

PS ／ PS 2 兩用搖控車型軚盤
憑券到本店可以優惠價 $90 購買搖控車型軚盤（具震動及搶軚功能）

錦輝電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1 ／F 40 號舖

DC 大手掣優惠
凡剪下印花到本店購買 DC 大手掣《TWIN JOYSTICK》可獲節省 $ 10 優惠

錦輝電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1 ／F 40 號舖

PS ONE 主機優惠
凡剪下印花到本店購買 PS ONE 主機可獲節省 $ 20 優惠

錦輝電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1 ／F 40 號舖

完全街機跳舞感受！
凡剪下印花到本店購買 DC 跳舞臺（有閃燈）可獲節省 $ 10 優惠

錦輝電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1 ／F 40 號舖

PS 2 多功能震掣
凡剪下印花到本店購買 PS 2 多功能震掣（有連射及慢動作）可獲節省 $ 10 優惠

錦輝電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1 ／F 40 號舖

PS VCD 咭優惠
憑券到本店可以特惠價 $ 180 購買 PS VCD 咭

錦輝電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1 ／F 40 號舖

PS 搶軚王
憑券到本店可以特惠價 $ 65 購買 PS 搶軚掣（具震動功能）

錦輝電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1 ／F 40 號舖

格鬥迷必備！
憑券到本店可以特惠價 $ 428 購買 DC 內置震動大手翼

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1 ／F 34 室

經典再現！
憑券到本店可以特惠價 $ 258 購買黑白 GAME BOY 主機

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1 ／F 34 室

《G-GEN》迷喜訊
凡剪下印花到本店購買 PS 遊戲《SD GUNDAM G-GENERATION F》可獲節省 $ 30 優惠

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1 ／F 34 室

PS 魚桿優惠
憑券到本店可以優惠價 $148 購買 PS 魚桿

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1 ／F 34 室

DC 魚桿優惠
憑券到本店可以優惠價 $148 購買 DC 魚桿

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1 ／F 34 室

DC 沙鎚優惠套餐
憑券到本店可以優惠價 $248 購買 DC 沙鎚（淨鎚）

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1 ／F 34 室

DC 跳舞地臺優惠
憑券到本店可以優惠價 $288 購買 DC 跳舞地臺

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1 ／F 34 室

直出 TV 跳舞毯優惠
憑券到本店可以特惠價 $ 108 購買直出電視跳舞毯

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1 ／F 34 室

Dreamcast 優惠套餐
憑券到本店可以特惠價 $ 1320 購買 Dreamcast 主機（行貨、有保用）

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1 ／F 34 室

完全法拉利感受！
凡剪下印花到本店購買 DC 賽車遊戲《F355 CHALLENGE》

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1 ／F 34 室

DC 賽車迷喜訊
憑券到本店可以優惠價 $198 購買 DC 賽車遊戲《SEGA GT HOMOLOGATION SPECIAL》

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1 ／F 34 室

Wonder Swan 遊戲你有無買？
凡剪下印花到本店購買 WS 遊戲可作 $ 20 現金代用卷

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1 ／F 34 室

Game Players 遊戲誌 magazine

COUPON PARADISE

◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆優惠券不可作現金使用，優惠期至 2000 年10 月6 日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

WS 主機優惠套餐

憑券到本店可以特惠價 $ 499 購買 Wonder Swan 主機＋遊戲《夢幻模擬戰》或《彩虹島》

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

WS 遊戲優惠

憑券到本店可以特惠價 $ 280 購買 Wonder Swan 遊戲《超級機械人大戰 COMPACT 2：第二部》

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

DC 配件遊戲優惠

凡於本店購買 DC 配件可獲美麗優惠

VGA 線 .... $ 59　PANTHER VGA BOX .... $ 70　JOYSTICK .... $ 125

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

DC HIT GAME 優惠

凡於本店購下列 DC 遊戲可獲節省 $ 20 優惠
《F 355 CHALLENGE》《SPWAN》《Virtua Athlete 2K》

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

DC 名作優惠

憑券到本店購買 DC 遊戲《STREET FIGHTER 3 RD STRIKE》及《基力之野望》也可獲節省 $ 20 優惠

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

Dreamcast 有買趁手

凡剪下印花到本店購買 Dreamcast 行貨主機套餐可獲節省 $ 30 優惠
另
憑券到本店可以特惠價 $ 25 購買 Dreamcast S 端子線

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

修理遊戲主機都有優惠？

凡於本店修理任何遊戲主機（如 DC）均可獲 9 折優惠

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

GameBoy 優惠套餐

憑券到本店可以特惠價 $ 545 購買 Game Boy Color 主機套餐（主機＋機套＋火牛＋手繩＋燈＋電池＋對戰 CABLE）

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

買 PS 著數多

憑券到本店購買各款 PS 鉅作（如《FF IX》、《DQ VII》）即可獲贈 POS GUIDE BOOK （送完即止）

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

完全飛車感受！

憑券到本店可以特惠價 $ 230 購買 PS 軚盤＋ POS GUIDE BOOK（送完即止）

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

POS 優惠套餐

凡剪下印花到本店購買 POCKET STATION 即可獲贈 POS GUIDE BOOK（送完即止）

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

SNK 遊戲優惠套餐

憑券到本店購買 SNK 遊戲（匣帶及 CD）均可獲 9 折優惠

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

N64 主機優惠

憑券到本店可以特惠價 $ 1000 購買 N64 主機＋遊戲《Mario Tennis》／《Mario Story》

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈1 樓（日本街商場）

PS 2 主機優惠

憑券到本店可以特惠價 $ 3050 購買 PS 2 主機套餐＋色差線／火牛

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈1 樓（日本街商場）

《Final Fantasy IX》（限量版）遊戲優惠

憑券到本店可以特惠價 $ 520 購買 PS 遊戲《Final Fantasy IX》（限量版）＋ ViVi 公仔

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號明豐大廈1 樓（日本街商場）

《CAPCOM VS SNK》遊戲優惠

憑券到本店可以特惠價 $ 540 購買 ASCII 手掣＋遊戲《CAPCOM VS SNK》

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈1 樓（日本街商場）

《VAMPIRE》遊戲優惠

憑券到本店可以特惠價 $ 650 購買 ASCII 手掣＋遊戲《VAMPIRE》

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈1 樓（日本街商場）

《Kanon》熱潮爆發！

凡剪下印花到本店購買 DC 遊戲《Kanon》可獲節省 $ 20 優惠

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈1 樓（日本街商場）

《SILENT SCOPE》遊戲優惠

凡剪下印花到本店購買 DC 遊戲《SILENT SCOPE》可獲節省 $ 20 優惠

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈1 樓（日本街商場）

PS ONE 你有冇買？

憑券到本店可以特惠價 $ 1620 購買 PS ONE 主機＋遊戲《Final Fantasy IX》（連 ViVi 公仔）＋或以 $ 1580 購買 PS ONE 主機＋遊戲《SD GUNDAM G-GEN F》

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈1 樓（日本街商場）

DC 主機（美版）優惠

憑券到本店可以優惠價$1480 購買 DC 主機（包火牛＋《VIRTUA TENNIS》）

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈1 樓（日本街商場）

DC 主機（行版）優惠

憑券到本店可以優惠價$2000 購買 DC 主機（包火牛＋《JET SET RADIO》＋《首都高 2》＋《GUNDAM APP DISC》＋軚盤）

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈1 樓（日本街商場）

DC 作品大優惠

凡剪下印花到本店購買 DC 遊戲如《MARVEL VS CAPCOM 2》或《POWER STONE 2》等均可獲節省 $ 20 優惠

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈1 樓（日本街商場）

GB 套餐遊戲優惠

憑券到本店可以優惠價$680 購買 GameBoy 主機（包火牛＋遊戲《POCKET MONSTER 銀》）

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈1 樓（日本街商場）

http://www.skyauction.com.hk

網上拍賣·一拍即合!!

上網瀏覽在現時可以說是一樣極為普遍的資訊收集來源，相信亦有不少讀者除了打機之外，亦有在家中進行網上瀏覽或是進行網上遊戲，而大家又不時會感到乏味，想增添一些新科技來消遣，但市面上的價錢卻會給予大家一個很大的負擔呢？如果各位有這個想法的話，那麼現在就將有一個機會給予大家可以低於市的價的價錢，去購得自己心目中喜愛的商品；由天網 SKYNET 所設的《Cyber日報》，推出了一個全新網站「SkyAuction 天下第一拍賣網」，究竟何謂天下第一拍賣網呢？而在內又會有什麼著數給予各大網友呢？



天下第一拍賣網·價平貨靚種類多！

稱得上天下第一，內容當然是不能少看的，當中包括了三種不同型式的網上拍賣，分別是「1雞拍賣場」、「名筍暗標場」以及「集體價屠場」，全都是以即時網上競投來進行；另外有關所拍賣的商品，除了是超過五百種不種類之外，每一類都是以低於市價的價錢來進行拍賣，目的就是希望各位網友可以用心目中的價錢去買得自己所喜愛的產品，就算不參與拍賣，亦可以同時觀看其他網友在拍賣時激烈的情況，絕對是既簡單又有趣。至於拍賣的時間就會由本月的15日晚上九時正式開始，所以如果想用低價買得又平又靚的產品，到時就要去 www.skyauction.com.hk 看看了！







1雞拍賣場

「1雞拍賣場」由逢星期五晚上十時至十二時舉行，當中不論是任何類型的產品都會以＄1超低價開始拍賣，並且次次款式都不同；至於其進行方式將會有別於一般市面上的1蚊拍賣，可以說是其首創，就是每次貨品都會有一個供應量，如果投標人數多過此數量的話，網上的拍賣官便會將產品的價錢提高，直至投標人數與貨品供應量相同為止，加上預計可以多達1000人同時登入進行拍賣，絕對能夠是與現實的拍賣會媲美，真的可以說句：「有著數滙蘇，唔買都要嚟睇吓啦！」

時間：由9月15日起，逢星期五晚上十時至十二時。

特色：在內的產品全是以＄1超低價開始拍賣。

心水推介



◆ Apple Power Mac G4 Cube & 15" Flatpanel Apple Studio Display



◆ Dreamcast

◆ PlayStation2

名筍暗標場

在「名筍暗標場」內，所拍賣的產品是會以每兩星期更換一次，而此欄以名筍為題，所以當中的產品全都是一些名貴貨品，除了一些個人電腦組合之外，甚至連洋樓、遊艇、名車以及珠寶手飾都有得拍賣，而且全部是以市價的十份一價錢為低價，如此「筍」的機會，試問還可在那麼找到呢！？

時間：由9月15日起，每兩星期轉換拍賣品一次。

特色：在內的名貴產品全以市價十份一價錢開始拍賣。

心水推介



◆ HP Omnibook 手提電腦 4150 PIII 450

◆ HP 桌面個人電腦組合 Pavilion 8625



◆ HP袋裝彩色電腦 Jornada 545

集體價屠場



「集體價屠場」可以說是一個展示大家團體力量的機會，因為在內的每一件貨品，只要有越多人訂購，折扣便會越大，那麼價錢自然便會越低；至於所拍賣的產品同樣是會以每兩星期更換一次，而且種類繁多，相信定有一種適合大家。

時間：由9月15日起，每兩星期轉換拍賣品一次。

特色：超多人訂購，產品的價錢便會越低。

心水推介

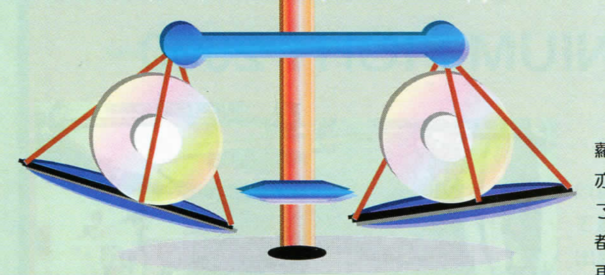
產品種類	數量	1-5人	6-15人	16-25人	26-30人
Dreamcast	30	$1,450	$1,390	$1,350	$1,320
HP e-Vectra C533 個人電腦組合	10	$6,500	$6,200	$5,900	$5,700
DMC P615U 15吋液晶顯示屏	20	$6,400	$6,300	$6,200	$6,100

遊戲終審庭

Sentimental Graffiti 2

センチメンタルグラフティ2

陪審員：隨風
遊戲時間：大約130~150小時



以人設作為賣點的戀愛遊戲的《Sentimental Graffiti 2》，今集的女孩比起上集進步了不少，尤其女孩們成熟的樣子越加吸引，再加上DC的機能，以畫面來說此作絕對是超值的。可是除了畫面以外，此作還有什麼吸引之處呢…？

故事背景自相矛盾—

二代的故事背景是講述一代的男主角去世，因而令各女孩從此失去了笑容，本來這故事背景並沒有任何問題。可是在喪禮之中，各女孩互相見面了，並得知對方的「男朋友」正是自己的「男朋友」，為什麼她們還會死心塌地愛著上集的男主角呢？實在令人百思不得其解。而且從OPENING可以看出，男主角同時間好像至少約了四位女角同時在不同的地方見面，難不成他有分身之術？



完全「金魚佬」—

男主角(即玩者所使用的角色)認識女孩子的技巧實在很有問題，他只是突然之間把女孩子叫停，並詢問其名字及邀請別人成為模特兒，但要緊記一件事，主角當時是不認識該女角的！如果在現實中真的使用這種搭訕方式的話，相信在香港很容易被人誤會成「金魚佬」吧？真懷疑為什麼男主角未試過被揍，亦不會剛巧找了一位有男朋友的女性來搭訕…



傳統日本「小女人」？—

女性角色方面，首先可以發覺到的，是她們都很「專一」，竟然對一個花心大蘿蔔念念不忘。另外，她們亦很「天真無邪」，只是認識了男主角幾個月就把所有事都告訴他，連自己都送給他。



再來，實在是「友誼萬歲」喇，不論男主角費了多大的心思也說不動她們，可是只要其他角色一介入，她們就立即答應成為模特兒。試問這麼多的「優點」的女性該往哪尋？相信只有在遊戲中才找得著呢！

玩死人的系統—

而玩法方面，則是以發生事件來繼續劇情。可是由於遊戲完全沒有提示女角們將會到什麼地方去，亦不知道幾點才發生事件，而且更加會突然出現「不知名地點」，實在有點被玩弄之嫌。而最無奈的是，玩者根本無從得知到底是那天沒有事情發生，還是錯過了事件的時間。而最麻煩的還是「約定事件」，因為若錯過了「約定事件」的話根本不可能玩下去，可是玩者卻有可能根本不知道自己已錯過時間，只能不停浪費時間。此作的遊戲系統實在有待加強，至少應作出一點提示吧？



講多錯多！—

選擇答案方面亦是遊戲的另一個死穴，因為若在重要事件中答了錯誤的回答，劇情就不能繼續下去，不同於同類型遊戲只是減少親密度。而且若它立即便到達ENDING也沒什麼問題，最糟糕的情況是雖然回答了錯誤的答案，可是遊戲一直進行直至結局，例如在大學祭前要在大學祭過後到達BADING，才知道原來自己一直在浪費時間，又或是故事已去了另一條路線而不能得到HAPPY ENDING。這隻遊戲以跟著故事走來進行的遊戲玩法，因為回答錯誤而不能得到最好的ENDING是正確的，可是如此拖延時間，又完全沒有提示就實在不太好。



個個故事大同小異—

十二位女角皆有各自的故事，可是其實完成了幾個角色後，就會發覺她們的故事很多都大同小異，不是逃避現實就是怨天尤人，當然亦有小部份是可以好好地生活的。而內容方面，最感人的並不是男女主角間的感情，因為內容實在太老土，基本上玩者未玩已可以猜到將如何發展，完全沒有新意，反而中途加插的其他事件還更令人感動。



一集不如一集？—

相比起來，除了畫面之外，很多地方都是上集比今集還好的。首先故事方面雖然牽強但還算可以接受，而系統方面亦更真實，至少各位若常常不理女孩的話，她會生氣及傷心，亦即是有好感度存在，不同於今集只需不斷發生事件便可以。不過今集比較優勝的，是不需要一定要等到「2月14日」才可以完結遊戲，當中出現太多空閒的時間喇！



有讚有彈—

雖然講述了此作的不少缺點，可以其實此作還是有不少優點的。首先人物設定方面實在很不錯，筆者覺得甚至比同類作品《心跳回憶》來得要好。而可以把事件、CG、動畫、音樂甚至聲音都記錄下來是非常之好，當把所有項目儲齊時的成就感可謂十分大。另外，音樂方面亦十分不錯，不論是一般的音樂，還是片尾時由聲優親自配唱的ENDING歌曲皆很動聽，相信能抓住一眾FANS的心。不過，比較可惜的是「玩得太盡」，令遊戲再出「三代」的機會近乎零。因為一方面女主角的年紀已長大，相信「三代」的話已變成「老太婆」；另一方面，今集的故事背景已經是男主角去世，再來難道是上集男主角復活不成？GP



CAPCOM VS SNK~MILLENNIUM FIGHT 2000~

Dreamcast /FIG/ CAPCOM /5800日圓



IKI

猶記得當年(大約是92年)《餓狼2》推出時，不少街機迷也夢想有朝一日能以《餓狼》及《街霸》的人物對戰。經過了8年的時間，CAPCOM及SNK終於也還了格鬥迷一個心願。雖然遊戲在街機上並非大HIT之作，但DC版的整體表現出色，加上能與街機及NGP連動，用來取得隱藏人物及隱藏項目，單是以此點作招徠已令人非常高興。誠然，遊戲中的平衡度有點兒「捉錯用神」，如RATIO 1角色的實力比RATIO 3角色更強。然則此作是以「ALL STAR BATTLE」為賣點，把兩廠的人物聚首一堂已是格GAME史上的空前創舉，故絕對可把此作列為「經典」遊戲。此外，坊間有不少聲音指遊戲的系統過於簡單，「唔好玩」，對於此論點筆者實在不敢苟同，始終一款格鬥作品的好壞也斷不是以系統複雜與否來定奪罷？另外，君不見現在的格GAME出現了青黃不接的尷尬期，很大程度是遊戲的系統過於複雜，令初玩者感到難以入手而放棄，在惡性循環下形成了玩家斷層！

由此觀之，本作的系統雖較為簡單，但可因此吸納新的玩者。再者，遊戲強調小技連打CANCEL，這雖然不是甚麼複雜的系統，但當中的「指令預先入力」方法卻是高層次的技巧！空有複雜系統「包裝」而欠缺技巧的格鬥作品，實際只是「金玉其外，敗絮其中」而已。



最後，希望大家也須「體諒」到，要把兩廠戰鬥風格截然不同的人物融合於一個作品內，又要保留其風格，是一件何等難度的事！

評分：9分

SAKURA KI

街霸和拳王一直在香港十分受歡迎，說回遊戲的人設毀譽參半，不過遊戲性卻十分之高。除了五名隱藏角色之外，大部份的人物也是有EXTRA角色，大大增加遊戲的耐玩度。可是遊戲有一個十分致命的弱點，就是平衡度做得不好，往往是CAPCOM方面的人較強，如果是拳王的FANS只值6分。

評分：8分

悟空

幻之格鬥遊戲終於推出，遊戲畫面顯示方面比街機好不知多少倍，而且DC版還擁有很多隱藏項目，筆者最愛就是可以聽到昔日街霸八人版的OPENNING音樂，非常感動！遊戲耐玩度很高，不然又怎會在遊戲推出首數天便被大炒特炒？但遊戲有一很大問題，就是BLANKA絕對是一個值RATIO 2的角色，真不明白為何CAPCOM會這樣安排，難道真是偏袒？

評分：9分

DINO CRISIS 2

PlayStation /AVG/CAPCOM/5800日圓





MARKS

雖然筆者從未真正嘗試過《BIO HAZARD》和《DINO CRISIS》系統，但基本上都略有所聞，雖然今集的《DINO CRISIS 2》可算是CAPCOM推出這種冒險玩法的作品中最簡單的，但筆者覺得這樣更加可以讓一些不會玩種遊戲的玩者很容易地感受到其樂趣。

最吸引筆者的地方可算是能夠將戰鬥中得到的分數在SAVE終端機裡使用，可以任意購買新武器及補給子彈和藥包，增強本身的實力，而且不用受到ITEM上的數量限制。雖然這會令玩者勇敢地與恐龍戰鬥，而且亦增加在殺戮(恐龍)時的快感，但是卻減少了上集那份由恐龍所帶來的壓迫和刺激感，同時令到恐龍世界亦變了有錢便是萬能的世界，沒有危險四伏的危險感，正所謂有利便有弊。

最可惜的是其減少了一直以來著重的解謎成份，相信會令一直玩開的CAPCOM冒險遊戲的遊戲迷感到失望，雖然增加與恐龍之間的博鬥，卻減少了冒險的成份，最終會覺得彷如玩著一個動作遊戲。

至於遊戲途中的MISSION DATA對玩者來說可以簡單地知道下一個目標，不過筆者並非覺得如此，反面覺得太依靠電腦，應該像《BIO》那樣憑與其他角色的對話，和中途看過的物件而自行斷定自己下一個行動。

最後便要說說武器方面，實在太容易得到需要的武器了，筆者仍然覺得自己經過思考和辛苦的行動才得到的武器先至可以給予玩者一點真實的感覺。

評分：6分

MS

「又是《BIO》式的遊戲」，這是筆者的第一個感覺，唯一不同的是有「COMBO」和敵人很容易被幹掉，所以覺得很容易玩，在前作時就沒有這樣的感覺。另一個感覺是沒有驚嚇性，一點也不覺得可怕，還覺得很可笑，唯一最不滿的是當行錯方向回到之前的地點時，所有恐龍就會很公式地出現在玩者面前，似乎每一個地方一定會有兩、三隻恐龍出現般。

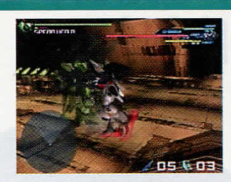
評分：7分

咸旦仔

單看片頭以給人一種相當出色的感覺，進行遊戲後更發覺此作品在PS上推出真是浪費了開發人員的心血。而今集的故事、畫面質素以及音效都比上集增強了許多，由其是畫面質素更是令人讚口不絕，不過今集的操作卻比上集遜色了，在移動時往往因缺乏了緩步以有走動太快的情形出現。總括而言也是一集相當出色的作品。

評分：8分

評心而論



G-SAVIOUR

PlayStation2／ACT／SUNRISE／7800日圓

悟空

遊戲給筆者的感覺只是一隻十分普通的動作射擊遊戲，雖然遊戲的高速製作得很真實，但是其內容卻令不少玩家卻步，最令人可惜的是遊戲竟然不能自由控制左右回轉，要轉換必須連帶移動才可進行。這種操作方法設計非常差，完全沒有當年高達在戰場靈活戰鬥的感覺，除非閣下是超級高達迷，這還可以一試，否則此作還是不玩也罷。

評分：5分

MS

鬼老版的GUNDAM，一向給筆者一個不好的感覺，而這隻就算是合格。整體上遊戲都尚算日本FEEL，唯一不滿的都是以鬼老真人作遊戲的人物，以及太容易玩，而且GUNDAM又如紙札般弱，連激光劍和光能盾的比例又造得不夠突出，用了就好像沒用般…所以在此減分，不過其自由飛行的系統倒算不錯，總括來說也是值得一玩的遊戲。

評分：6分

時雨

將荷李活製作的電影遊戲化，一直都不受玩家好評，這主要是因為亞洲玩家的口味問題，這套《G-SAVIOUR》成績算是中上，首先畫面一看就知道它是PS2，尤其是它的光源效果做得很出色，操作感極不俗，一般玩者應可以享受到駕駛MS的樂趣。但如果你是原作高達的FANS，筆者建議你還是玩回BANDAI出品的遊戲較好……

評分：7分



幪面超人V3

PlayStation/ FIG / BANDAI /5800日圓

咸旦仔

對於幪面超人迷來說本作可算是非玩不可！其實本作比起上集來說真是改進了好多，無論在角色的人數、音效、操作以及各種系統都製作得非常出色(以PS機能來說)。而最令人贊口不絕的是除了《V3》本身故事外，還追加了1號、2號和4號的故事令遊戲的耐玩度大大提高，如此作品大家又怎可錯過呀！

評分：7分

小璘

以《幪面超人》作主題的格鬥遊戲，除了有遊戲部份外，當中又加插了不少經典片段和圖片讓玩者重溫，單以內容已吸引了《幪面超人》Fans去玩。至於在遊戲方面，玩者基本上都能將幪面超人於原作中大部份的招式使出，唯一美中不足的是在操控方面不太方便，令致在行動時比較困難。

評分：6分

痴心

精彩的OPENING MOVIE，筆者一邊看選一邊踏著腳唱呢！令人驚奇的懷舊字體畫面，很有70年代味道。角色的動作非常精彩，每招都顯出有武術指導，仔細程度真的跟電視版本一樣。尤其埋身時候投擲技變化多端，一邊聽著主題音樂一邊看著超人拆招時令我非常興奮！以PS1的畫面來說，這已是超水準之作！

評分：8分



LIBEROGRANDE 2

PlayStation /SPT/NAMCO/5800日圓

AINHO

此系列特色仍然以只能集中控制一位球員，於足球遊戲史上來說，是有新鮮感的，而且更可以使用龍門保守己方禁區，可是問題再次產生，每當電腦持球時，玩者便覺得好像觀看他們進行比賽多於自己玩，有時候己方球員不聽從玩者指示，劇人時流暢度及真實度不足，而且很少成功劇倒對手，總括來說，始終比不上《實況足球》系列好玩。

評分:6分

咸旦仔

一個以控制一名球員來進行的足球遊戲，對喜歡足球遊戲的朋友來說可說是另一種嘗試。雖然在PS和街機曾推出過，但今集除了內容比上集豐富外，全部球員都以真實名字登場，而且玩者還可以選擇不同的位置來進行遊戲，不過球員的動作看起來就有點古怪。雖然如此，但亦算是一集不錯的遊戲。

評分：7分

小悠

這個在未出之前簡單地介紹過的遊戲，實際玩起上來也只是跟街機沒有什麼大的分別。只可以用整隊球隊之中的其中一個人雖然是這個遊戲的特色，但是只憑玩者一個人又怎麼能夠發揮足球的群體精神呢？電腦的反應也不是太快，要作高技巧的撞牆便十分難了。不過可以一嘗當龍門的感覺也是不俗的呢~（笑）

評分:5分



WILD WILD RACING

PlayStation 2／RAC／IMAGINEER／6800日圓

痴心

此GAME畫面比心中所想有段距離，同事們看畢此作都覺這只是電腦或DC解像，以PS2的表現應可更好。振動功能亦比預期中差，想像中此作應可把手腕振個痛快，但測試效果則是否定，不能帶給玩者OFF ROAD的感覺。作品整體表現尚算可以「出街」，所以我給予5分剛好合格，但額外分數則絕無謹有了。

評分：5分

時雨

PS2的賽車遊戲，直到目前為止仍只有《RR V》是比較像樣。這套《WILD WILD RACING》由於是越野賽車，在速度感方面難以和《RR V》相比，但論流暢度則尚算不俗，而且在起伏不平的賽道上作賽也別有一番刺激。不過香港玩者通常接受不了這些美版風格的遊戲，難以推薦給大家。

評分：6分

小悠

也許是因為這遊戲是以PS2推出的關係，不論在操縱性和速度感上也有流暢的感覺，單是以遊戲性上還可以的，不過只有這麼單純的遊戲內容是滿足不了PS2的玩者們吧？若果它能夠加多一點特別的要素去豐富遊戲便不錯了。整體來說《WILD WILD RACING》是個不過不失的東西。

評分：6分



KANON

Dreamcast/AVG/ NEC Interchannel/6800日圓

隨風

雖然在日本大受歡迎，可是在香港相信喜歡的人並不會多。原因是此作比較著重於故事，可是遊戲是日文的，對於不懂得日文的玩者來說，吸引力自己大減。另外，雖然畫功可以接受，可是對於樣貌像「小學生」的高中生及母親，筆者實在不敢苟同。總括來說，若閣下喜歡此類遊戲又有些許戀童的話就玩吧！

評分：6分

小璘

真的很難想像擁有這般可愛樣子的女孩子竟是高校生！就算是女主角的媽媽也過份「可愛」，玩下去時真的有點覺得自己是有「戀童癖」……由於遊戲是文字交待式的AVG，所以不懂日文的可能不太適合；不過即使是懂日文的話，都會因為人物的表情與背景沒有太大改變，而減低遊戲趣味。

評分：5分

AINHO

這款戀愛模擬遊戲與同類遊戲玩法大致上一樣，故事情節方面吸引已不再講，角色和場地背景的畫功非常不俗，令玩者玩下時有舒服心情的感覺，完完全全投入這個遊戲裡。人物角色登場不多不少，而且她們表情及動作非常豐富，各個場景的背景音樂配合得恰當，是近期出色作品之一。

評分:7分

TEXT：時雨

遊戲誌專題

戰國時代再現！

最新主機前景形勢全面剖析

2000年對遊戲業界來說是充滿新鮮和興奮的一年，因為除了在年頭SONY的PS2正式發售外，任天堂的新主機——GAMECUBE也已在月前首度在公眾面前現身。另一方面，手提遊戲機界的競爭也轉趨劇烈，因為在全世界販賣了超過一億部的GAME BOY之後繼機——GAME BOY ADVANCE也正式公開了，而BANDAI的WONDERSWAN也宣佈以彩色化來和GBA作對抗。到底這幾部主機的前景如何？筆者現在就為各位讀者分析一下。







任天堂的皇牌 NINTENDO GAMECUBE 和 GAME BOY ADVANCE

爭取第三廠支持是關鍵

任天堂的NINTENDO 64主機，雖然在歐美等地有著不俗的市場佔有率，軟件的數目和銷量也能和PS互相抗衡，但在日本則完全不是SONY的對手。任天堂將自己失敗的原因，歸咎於N64的遊戲難以開發一點上。雖然N64的機能是比當時的PS和SS高出許多，但對遊戲開發商來說，N64卻是部極難駕馭的主機，令他們無法充分利用N64的性能，結局大家都走去開發最容易的PS了。



◆N64難於開發，加上使用盒帶為媒體，令開發者卻步



◆宮本茂在8月的新製品發表會中，形容GAMECUBE是一部「能令製作者有感覺」的主機

任天堂的硬件開發部在痛定思痛後，於設計GAMECUBE時的首要目標，便是要令它成為一部軟件商容易開發的主機，這樣做的好處除了是能夠得到第三廠商的支持外，還可以將主機的實際機能推之極限，接近其最理想的數值。很明顯任天堂這番說話是針對PS2而說，因為PS2難於開發，令其表現遠不如SONY公佈的「理論上的數據」，最重要是它加重了軟件商的開發成本！第三廠商們在受到SONY這樣一輪「折磨」後，重投任天堂懷抱的機會應該相當大，這點令GAMECUBE的行情大為看漲。

GAME BOY ADVANCE 的影響力

另一個GAMECUBE所擁有的優勢，是它可以和GAME BOY ADVANCE接駁，令GBA成為一個設有彩色液晶顯示能力的GAMECUBE控制器！看到這個功能，大家相信一定會想起DREAMCAST的VISUAL MEMORY系統，因為其概念是非常相似的。很可惜DC的VM是失敗了(真正支援而且又好玩的遊戲實在寥寥可數)，但筆者預見GBA將會成功。這是由於GBA在機能上比VM厲害得多了，某程度上它甚至可以將GAMECUBE的遊戲帶上街去玩，例如戰術SLG、育成SLG、平面RPG這類對主機性能要求不大的遊戲，玩者可以在家裡玩GAMECUBE版，在外出時就玩GBA版，雙方資料完全互通！這種新的遊戲體驗只有GAMECUBE和GBA才能做到。

社長山內溥曾在一個記者會中說過：「GAMECUBE的其中一個大前提是要和GAME BOY ADVANCE連動起來玩，家庭用遊戲機和手提遊戲機並不是互相獨立的。」可見任天堂方面非常重視GAMECUBE這個功能。GBA的成功，對GAMECUBE擴大其市場佔有率將極有幫助。



◆GAMECUBE和GAME BOY ADVANCE，是到目前為止最有潛質的主機連動計劃

GAMECUBE 背後隱憂也不少

任天堂經常強調GAMECUBE是一部純粹的遊戲機，因此它的記錄媒體雖然使用了DVD的技術，但GAMECUBE主身卻不會有DVD播放功能(甚至播CD也不可以，因為CD太大放不進去……)。另外GAMECUBE雖然可以安裝MODEM或者是寬頻ADAPTOR，但到目前為止任天堂卻沒有公佈過它的網路發展計劃……任天堂為這些行動辯護時稱：「專心一致於遊戲方面，便可以提供最佳的遊戲體驗給玩家。」「網路遊戲仍只屬一小部份玩家的玩意，未發展到一般人可以享受的階段。」這是沒有錯，但GAMECUBE卻因此缺乏了遊戲以外的賣點。PS2可以在日本大賣特賣的原因，是因為它是一部「可以看DVD的遊戲機」，GAMECUBE又能否單靠遊戲來打破PS2的優勢？

另外，GAMECUBE雖然比PS2遲超過一年推出，但從其示範畫面中可以看出它的機能其實和PS2相差不遠。既然不能從機能方面取勝，那麼



◆相信GAMECUBE的通訊機能目前只是預備性質，等到時機成熟，任天堂才會開始在這方面著力



◆有說GAMECUBE規格的8cm DVD-ROM只是N64卡帶的一個延續，任天堂的目的是要全盤控制遊戲的生產過程

遊戲內容是否豐富便是決定勝負的重點。GAMECUBE易於開發的環境如無意外應能獲得各大廠商的支持，但問題是這些廠商大都實行多平台政策（如KONAMI和CAPCOM），玩GAMECUBE和玩PS2將不會有太大差別。因此除了任天堂遊戲的FANS之外，一般已擁有了PS2的玩者實在沒有買GAMECUBE的理由。因此筆者估計GAMECUBE的市場佔有率將會比N64高，但卻始終不能超越先走一年的PS2。

GBA是實際上的大贏家？

任天堂的GAMECUBE能否突圍而出大家都不知道，但GAME BOY ADVANCE就肯定會是遊戲機界「一蚊賠個一」的大熱門。論血統（GAME BOY十多年來的往績和遊戲）、能力（32bit CPU）、策騎技術（任天堂的開發力和宣傳力）和對手（現只剩下WONDERSWAN COLOR），GBA都沒有輸的道理。有了這個強力的「後台」，任天堂在未來數年的業績肯定不會差得到哪裡去。

SQUARE專用平台?



WS的機能本來就較GAME BOY好，不論是解像度、可同時顯示的物件數、或者是主機大小和耗電量，都要比GB優勝。可惜的是任天堂在同期推出了彩色版的GAME BOY COLOR，只有黑白顯示的WS一下子就被比下去了……

在上個月的25日，BANDAI正式公佈了傳聞已久的WONDERSWAN COLOR（以下簡稱WSC）之詳情，代表了BANDAI向任天堂的反擊戰正式開始。在日本，WONDERSWAN在市場的佔有率為8%左右，NEOGEO POCKET為2%，其餘90%自然是由任天堂的GAME BOY系列所擁有。雖然當中的差別是這樣懸殊，但BANDAI今次推出WSC，相信能夠令其市場擴大不少，當中原因自然是SQUARE的參入了。

◆BANDAI和SQUARE的強力組合！



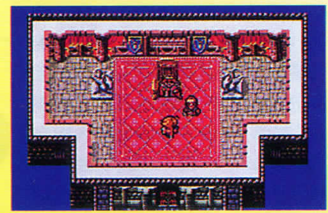
◆《努動CHOCOBO》也會對應COLOR版

《FINAL FANTASY》的威力

單是看以下的畫面，大家不知有沒有在看超任的感覺？但這確是WSC版的《FINAL FANTASY》來的！雖然和GAME BOY ADVANCE的畫面質素尚有段距離，但和紅白機版的《FF》相比，這已能叫絕大部份《FF》的FANS感動了！除了《FF》第一集之外，SQUARE還預定會推出《FF2》和《FF3》的WSC版，而且也已經公開了其畫面。







◆和紅白機版相比，其畫面的進步分別是一目暸然的



◆城內的畫面進化了不知多少倍



◆WSC版新增的宿屋上床睡覺一幕



◆魔法攻擊炸裂！超迫力的戰鬥畫面



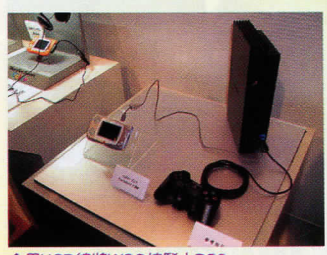
◆《FF2》WSC版畫面

由於今次是《FF》1至3集首次REMAKE推出，而且質素有如此大的改善，相信定能吸引到老一輩的《FF》FANS購買。算算手指，《FF》已是13年前的遊戲，因此有玩過的人年齡都應該在20歲以上，對這班玩家來說，花10000日圓（約730港元）買一部手提機加一套自己心愛的遊戲，絕對不是什麼困難的事。而且近年《FF》在PS上吸納了不少低年齡的玩家，他們對以前的《FF》都會有一定的興趣，本REMAKE版就正好滿足到他們的需要。因此只要WSC和《FF》一同推出，BANDAI就不用愁主機銷量的問題，是非常高明的策略。



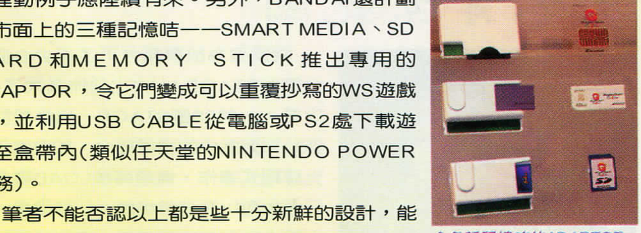
◆《FF3》WSC版畫面

WSC和PS2連動的計劃



◆用USB線將WSC接駁上PS2

任天堂的GBA可以和GAMECUBE連動，這邊廂WSC也可以和PS2連動，方法是用一條專用CABLE連接上PS2的USB插口即可。BANDIA舉了一個實際利用的例子，玩者在玩PS2版的《機動戰士GUNDAM》時只要接駁著WSC，就可以從WSC的螢幕中確認各機體在駕駛室內的狀況。在未來類似這種形式的連動例子應陸續有來。另外，BANDAI還計劃為市面上的三種記憶咭——SMART MEDIA、SD CARD和MEMORY STICK推出專用的ADAPTOR，令它們變成可以重覆抄寫的WS遊戲帶，並利用USB CABLE從電腦或PS2處下載遊戲至盒帶內（類似任天堂的NINTENDO POWER服務）。



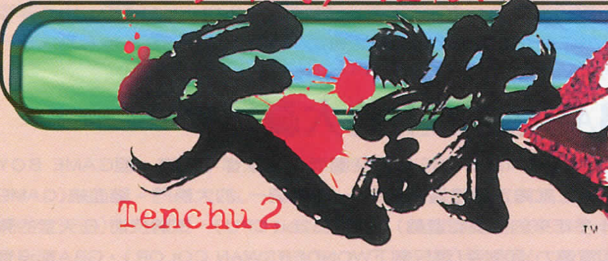
◆各種記憶咭的ADAPTOR

筆者不能否認以上都是些十分新鮮的設計，能夠顯得WSC的「多才多藝」，但在實際運用起來是否方便卻是另一個問題，例如一般的用家又怎可能分清三個不同制式的記憶咭？購買CABLE、ADAPTOR的初期投資又是否值得？而且PS本身已有「POCKETSTATION」這台小型手提機，WSC要在當中分一杯羹並不是件容易的事。

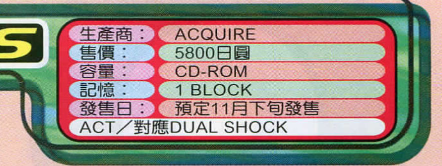
難以動搖GAME BOY的根基

WSC在有SQUARE在背後支持下，應可以在GBC過渡至GBA的一段期間進一步將其市場佔有率提昇。不過長遠來說，單是靠BANDAI和SQUARE兩家廠商的力量，實在難以和GB眾多的第三廠和任天堂本身的開發力抗衡（至少在量方面一定比不上）。加上WSC的機能和GBA有一段距離（SQUARE在某訪問中曾表示過《聖劍傳說2》在移植上有困難，可見WS機能始終有局限），BANDAI要在手提機市場勝過任天堂的可能性不大，但筆者相信WSC仍會是件成功的產品。

立体忍者活劇



Text by 痴心



呵～…繼續殺戮吧……

兵行險着從屋頂上潛入，隻身走進目標人物的根據地，將對手從後一擊必殺……這些情景都可在遊戲迷期待以久的忍者動作遊戲續編——《天誅 貳》上找到。在新一集裡的登場人物及EVENT都大幅地增加。為了暗殺政要、救出公主等各類不同任務，兩位主角力丸、彩女會遇上很多不同對手和人物，演出一場新的忍者活劇。

◆ 一擊……必殺！！

家族仇殺 東忍陽炎

本作故事講述鄉田家和戶田家由內部引起的紛爭，兩家繼而互相敵視仇殺。鄉田家為了早日解決這場糾紛，招集了東忍流忍者力丸、彩女，還有龍丸3個高手來協助剷除對方。另一邊廂忍者組織「陽炎座」逐漸台頭，與東忍流的忍者互相對峙，究竟力丸等人會遇上什麼遭遇呢？他倆的命運又會是怎樣呢？


◆ 謎一樣的「陽炎座」忍者集團。


◆ 提高了畫面質素的OPENING MOVIE。

更大背景範圍



開發者為故事舞台下了不少心血，今集的STAGE MAP比前作擴大了4倍之多，一共28個STAGE。另外設計師亦針對遊戲中的細微部分，如改進了的光碟程式運作，無須轉換LOAD碟畫面玩者也可以在遊戲版圖上任意縱橫。在上集中雖然有地圖顯示，但往往因其路線複雜而依然難以辨認方向。今次將首次增設了AUTO MAPING機能來解決此疑難，玩者在遊戲中所行經的地方電腦會自動記錄下來，在地圖中顯示出經過路線。


◆ 練習STAGE

GRAPHIC全面強化

第二集除了有廣大背景範圍使遊戲內容更為豐富之外，GRAPHIC技術也完全進化成熟。雖然同是以PlayStation為開發機種，但畫面質數也有一定的進步。在本作中更有另一特色，就是新增設的天氣變化。日間、夕陽、下雨天等不同時間的背景在不同的STAGE中表現出來，色彩豐富層次且艷麗奪目，相信GAME迷在遊玩時也會目不暇給。

必殺！！



在前作中大受用家讚賞的《天誅》一大特色——「必殺」動畫，如從敵人身後用兵器割斷喉嚨的動作在今集當然也是不可少了的啊！從敵人背後橫刀一抹，一行血柱便從敵人身上傷口除除噴出的那種最為震撼的真實古裝片場面，相信你我都難以再在另一款動作遊戲上看到呢！除了揮刀斬殺的招式以外，開發者在新一集裡更會設計出各種不同新角度及動作的「必殺」動畫，務求使到主角的動作更加變化多端。

「吹矢」

在執行任務期間，力丸和彩女都會使用五花百門的忍者道具來對付敵人。本作繼承了上集的鉤繩、手裏劍等9類以外，更追加了新的忍者道具「吹矢」。其使用方法就是我們常在古裝片上看到的「暗器」一樣，瞄準著敵人喉嚨放出毒箭使目標人物當場斃命。吹矢裡注入烈性毒藥，就算中箭的人不是即時死亡，身中劇毒也不能久活。GP


力丸
◆ 服務於深受世人所仰慕的鄉田家東忍流忍者，擁有烈火般的性格。



彩女
◆ 身法輕盈的少女殺手，與力丸一樣自幼修行忍術。

TEXT:AINHO



發行商：	NAMCO
售價：	5800日圓
容量	CD-ROM
記憶：	1 BLOCK
發售日：	10月5日
S.RPG	

神和人關係能否保持和好？



由NAMCO製作的TALE系列最新作品－《TALE OF ETERNIA》，雖然正式發售日期為十一月，還相差一個半月時間，不過這系列在還未推出前，NAMCO於十月五日便首先推出另一款全新的RPG遊戲，名為《KHAMRAI神來》，這款作品邀請了寺田憲史編寫故事，角色設計方面則由馳名漫畫家美樹本晴彥負責，此作內裡世界觀非常獨特，故事主要圍繞神和人雙方發生的事情，戰鬥進行方法也是非常創新的。

遊戲中兩大系統

CUTBACK SCRIPT SYSTEM

在一般RPG，玩者只能扮演一名主角來進行遊戲，而在《KHAMRAI~神來》遊戲中，分別有人間族及神族這兩個部族存在，即表示會有兩名主角出現，這樣製作人員便設計了這個在遊戲中採用的新穎系統，名為「CUTBACK SCRIPT SYSTEM」，它的作用可以在故事進行時因EVENT而切換人間族或神族的主角，令玩者在故事進行中能夠以不同身份來觀察同一事物。





WILL & MIND SYSTEM

這兩個系統，便正是人類角色之間的感情或性格，每種事件發生的結果，是直接影響他們的信賴值及好感度，這些資料於一個WELL的感情表中便會顯示出，信賴值越高，該名角色戰鬥中，主角指示他行動便能順利遵從，而好感度屬於高，戰鬥時便容易發動出強力的WELL技能。另一個MIND SYSTEM是表示角色性格的狀態，當中有四個項目，包括有「秩序」代表正常、「混亂」代表邪惡、「朋友」代表合作，以及「個人」代表獨立，這些都是對戰鬥中有很大的影響。





起初故事內容

（一）黑暗之森

遊戲開始的地方便見到遊戲主角「巴嘉杜」於這個黑暗的森林裡，進行著消滅怪獸的任務，當他在這裡消滅最後一隻怪獸後，一位名叫「詩利哈」的少女便要求他與其一起回家。



（二）達斯達利村

兩人返回「達斯達利村」後，立即進入一所婆婆的家報告今日的任務成果，於這時，婆婆說出本村在近日前，經常被盜賊進入本村中進行盜竊，並且偷去一件非常貴重道具－「黑暗之牙」，雖然那時立即調派一班警衛對付這班盜賊，可是他們沒有能力與盜賊們對抗，結果全隊被擊敗，這樣婆婆希望二人能夠到盜賊巢穴裡取回這件貴重物品及擊敗他們，巴嘉杜他們為了本村的和平，二人便決定接受這次的任務。



（三）黑暗之森（東）

他們做好作戰準備的工夫後，便正式出發前往盜賊的巢穴，可是需要經過東面的黑暗之森才能到達他的巢穴，於中途期間，二人不幸中了陷阱，原來這是盜賊的所作所為，令到這時的巴嘉杜非常氣憤，結果盜賊就將二人帶往他的巢穴裡。



（四）盜賊巢穴

鏡頭一轉，兩人被困在盜賊巢穴的牢獄裡，原來還有一名叫「蘇菲」的女子亦困在這處，她很聰明地用特別的工具便成功開鎖逃脫，而且更成為巴嘉杜的同伴，然後他們便走上盜賊的巢穴中，這時終於見到盜賊的頭目，與盜賊進行多次戰鬥，終於只剩下一名盜賊的頭目，巴嘉杜與他進行的生死決鬥裡，巴嘉杜雖能夠成功戰勝他，但可惜給他逃脫，而他們亦終於奪回「黑暗之牙」。他們返回達斯達利村時，得到眾多村民及士兵們的迎接。





（五）雲橋

盜賊事件完成後，巴嘉杜找蘇菲交談時，蘇菲向巴嘉杜提出自己想成為其同伴，巴嘉杜當然一口答應她，於是他們便來到一座雲橋前面，而三人便這樣開始了新的旅程…。



GP

New Game Express

逮捕しちゃうぞ

YOU'RE UNDER ARREST

TEXT:AINHO

PS

發行商：	Pioneer LDC
售價：	未定
容量	CD-ROM
記憶：	1 BLOCK
發售日：	12月
AVG/	

逮捕令YOU'RE UNDER ARREST

美幸、夏實再度合作來解決罪案！



由原作者藤島康介所設計角色之一的人氣動畫—《逮捕令》(港譯：《皇家雙妹嘜》)，現在這作品終於也被遊戲化於PlayStation上登場！遊戲畫面全部以高解像度顯示，務求令玩者彷如有真正觀看動畫感覺一樣。此作登場角色除忠於原作外，還加入兩名新原創角色，另外大家想看看美幸、夏實再度合作的精彩場面，便不能錯過這個遊戲。

罪案解決

此作以墨東警署作故事舞台，遊戲進行的時間為期兩個星期，當中玩者操控的主角—「有栖川亮介」，其職責是指導巡視部警員的日常工作及出發解決罪案前的任務說明。其中大家熟悉的美幸、夏實也是屬於巡視部其中的警員。至於玩者各種行動及分歧選擇，可影響一個名為「治安度」系統，如果治安度屬於低，則代表有罪案發生，如是這樣，美幸、夏實便需要出動來解決。



巡視模式

這是遊戲中最重要的模式，玩者可以選擇巡視的地區，當遇上同一時間中發生多種罪案事件時，便需要考慮此案件影響的大小來決定。每當成功解決一件案件，便能夠增加美幸、夏實對主角的好感度。

冒險模式





在此模式中，玩者能夠在墨東警署內四處進行移動，向其他警員談話來收集有用的情報。此外，還可能遇上一些特別事件，可是這段期間設有時間限制，因此玩者要考慮清楚行動的場地，如是便會錯過一些重要情報或精彩的特別事件發生。

一日進行流程

早上

新一日開始—主角在家中可以向自己妹妹「有栖川千春」談話，當中內容選擇對劇情發展會起出一些變化。

總部

開會—主要向課長收集罪案發生的地方及相關情報。

上午

出動—得到需要的情報後，便正式出動來解決事件，例如得知墨田西地區發生車輛盜竊事件，便需要去這處地方，找出事件的真相及逮捕犯人。(在這裡進入「巡視模式」)

中午

休息—返回墨東警署中可以四處調查或收集其他情報。(在這裡進入「冒險模式」)

下午

出動—再度進入「巡視模式」。在這段時間要求玩者強制進行一些緊急事件或案件。

黃昏

放工—一日工作終於完成！

晚上

回家—主角的妹妹在家裡等待他一起吃飯。

動態對話系統



在一般傳統第一身視點顯示的對話畫面中，通常對方角色的動作最多在說話中開口閉口、眼睛間中眨一眨，但是此作的冒險模式中，每當遇上角色互相談話時，對方角色的動作以動態方式表現，例如因風吹而令頭髮飄起、轉身搖頭等動作，令對話方面顯得更加有真實感。

主要登場角色

小早川美幸

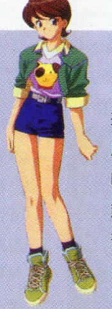
她和夏實非常合拍，每當應付罪案事件發生，她們都是一齊合作來解決。她對汽車及各種電腦、機械器材都非常拿手，喜歡改造所駕駛的警車來追捕犯人。

邊本夏實

擁有天才駕駛技術的她，持有一輛電單車，有時因美幸所駕駛警車的性能或體型問題，需要以她的愛車出場來追捕犯人。她最大特徵就是力大無窮。

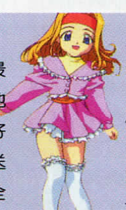
有栖川亮介

遊戲中主角，原本他是一名警視廳的警員，由於不滿意同僚對他的表現而要求辭職，因此便派往墨東警署擔任巡視部事務一職。



有栖川千春

亮介的妹妹，最擅長是烹飪，因此她所造的食物特別好味。現時職責是運送飯菜給墨東警署的全部職員。



詩利科迪亞

此作遊戲版的原創角色，年齡10歲，是法蘭西國外務省大臣的女兒，其父親非常愛護她。



北斗の拳 世紀末救世主伝說

Text by 痴心

PS

生產商：	BANDAI
售價：	5800日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	1 BLOCK
發售日：	預定10月26日發售
ACT	

健次郎：「你已經死了！」

十數年前，一套經典暴力技擊漫畫《北斗之拳》相信也迷倒不少我們這些大男孩。善於移值動、漫畫作品至電視遊戲的廠商BANDAI將在10月份裡以最受玩家歡迎的ACTION GAME形式推出《北斗之拳　世紀末救世主傳說》，把健次郎再一次帶到各遊戲迷的家中。在早前街機上登場的拳擊模擬遊戲畫面都是以原設的動畫以2D形式推出，本作則首次將原作中各人物以POLYGON形式3D化地展現。實在太好了......健次郎最經典的一句對白：「你已經死了！」，將會再一次在我們的耳朵中響起！！！！

救世主傳說再現眼前

世紀末救世主傳說《北斗之拳》早在1984年已於「週刊少年JUMP」上連載，在電視動畫上的版本同樣廣受歡迎。作品隨後亦曾被多次移值到各遊戲機種上登場，好像多年前的FAMICOM、MEGA DRIVE，甚至最近的街機也能見到健次郎的蹤影。其故事內容講述地球核戰爆發過後，到處變成一片廢墟。在法律與秩序盪然無存的環境之中，只有強大力量的人才能生存。胸口上刻有北斗七星傷痕的「北斗神拳」繼承者健次郎，修習了中國自古以來流傳的暗殺拳法，威力無人能及。在暴力就是一切的世界當中，健次郎為了維護正義，於是在此混濁惡世之中與惡人周旋到底。



◆北斗神拳之繼承者健次郎

操作方便　掌握容易

遊戲形式跟我們熟識的3D打鬥遊戲如《SPIKE OUT》、《真三國無雙》等作品相似，背景都是360度地隨時轉換視點。玩者在遊戲進行中就是充當健次郎，在3D的世紀末街頭上與惡霸展開激鬥。本作品沒有了複雜的操作指令，控制方法簡單。主要是有拳、腳及跳掣，再配合上其他不同按法便可做出不同動作，就算初玩者也可從容掌握。另外在健次郎打擊對手時爆發出閃亮的拳風之際，畫面可以轉換成近距離視點。此時在不同TIMING輸入按鈕會有不同的招式出現，在充滿爆炸性的畫面裡看看敵人怎樣死亡吧！





拳	腳	跳	DASH	必殺技
□	×	○	按方向掣2次	□+×掣

◆順序按□、□或□、□、×掣更可輸入「北斗神拳」的華麗連續技

北斗神拳之奧義

北斗百烈拳

◆能夠最短時間內用超高速度打出無數拳擊。



北斗殘悔拳

◆在健次郎用「北斗殘悔拳」擊倒對手後，他便會說道：「你已經死了！」



二指真空把

◆能把敵人放出的飛行道具（主要是弓箭）以手指截住，然後反擊對方。



北斗十字斬

◆十字架形的拳法，是健次郎對BOSS戰時的技倆。GP



TEXT:AINHO

風之古洛羅亞

PS2

發行商：	NAMCO
售價：	未定
容量	未定
記憶：	未定
發售日：	2001年
ACT/	

古洛羅亞再次成為救世主

九七年，NAMCO於PlayStation上推出一個以動作類型的遊戲，名為「風之古洛羅亞-door to phantomile」，其遊戲世界觀各處都充滿奇異色彩。到了現在，此作最新一集終於推出，並且登錄在次世代機PlayStation 2上，其優越性能，更能把遊戲舞台充分表達出來，各種動作都造到極為細緻，遊戲全部以3D版面，以及帶有水彩風格的背景，版數方面今作大幅增加為二十四版。至於大受歡迎角色－「古洛羅亞」，今作當然繼續擔當主角一職，而且外表看來還長大不少，不知道他在這次冒險中遇上甚麼難關及敵人呢？



STORY



大件事！古洛羅亞無意間突然跌落一處嵐之海中，這處地方擁有四個封印中的鐘之露那迪亞國家，同時還存在一個名為「五隻眼」的暗鐘，並且因為這個出現，導致現在世界不斷進入黑暗…。轉眼來到海岸上，洛洛看見古洛羅亞倒臥在地上。當他醒來時，洛洛向他所說的第一句便是：「你就是夢見的黑色旅人－古洛羅亞，是挽救這世界的救世主！」古洛羅亞聽見這句話都不知甚麼事，還以為自己做夢，就這樣子傻下傻下便開始冒險的旅程。

輔助行動之一「風彈」





前作大受玩者讚賞的簡單操作系統，今作當然仍然繼承這個優點，而且還加強不少方面。主角的主要基本動作，不外乎彈跳及呼出特殊氣體將敵人膨脹，變成一個「風彈」物體，古洛羅亞借助牠以繼續進行任務，這件物體的用途可謂非常豐富，分別有坐著牠上面來移動到一些不能運用彈跳方式到達的地方、捕捉牠以投擲敵人給予嚴重損傷、當作彈簧彈到高處地方繼續進行冒險或取得道具等多種用途。

輔助行動之二「大炮」





遊戲中「大炮」的用途，並不是用作攻擊敵人，也亦不是一個純裝飾品，卻是一個有助古洛羅亞縮減移動時間的重要設備，推動主角飛往一些遠距離或高處的地方，例如圖片中清楚顯示，他於一處地方進入這支大炮中，將自己飛往遠處一座鐵路橋樑上運行中的一列火車上面的精彩場面，這個設備對於主角的行動中是不會缺少。GP

遊戲特色

此作最大特色，由前作的2D人物，3D背景改變為今集所有均以3D立體顯示。除此之外，視點更會自動設定最好的位置，比如站立一處斷橋上，這時畫面便以遠鏡頭顯示，令世界觀更加顯出高低感。遊戲中還經常遇見幾個彈台，作用是連續做出飛彈的動作，這樣亦表現出此作的速度感如何優勝。另外，不論古洛羅亞，全部登場角色及敵人，雖然以多邊形製作，但卻用《JET SET RADIO》那樣的2D效果顯示，令玩者更加投入這個遊戲中。



主要登場角色



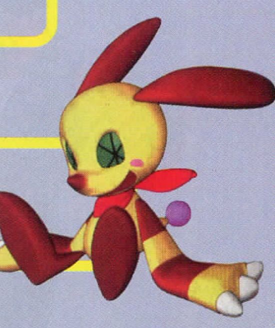
古洛羅亞

這位精力十足而且好奇心非常旺盛的少年，就是此作的主角。於某一天裡，不知不覺間進入一個特別世界的露那迪亞國家中，在這裡被人稱為「夢見的黑色旅人」。他為了挽救這個世界，唯有便捲入這次的危機中。

洛洛

與古洛羅亞一同冒險的女孩子，性格非常開朗，她目標就是成為露那迪亞國家的調停巫師，可是投考測驗試失敗…。

多布卡



不論甚麼地方都陪伴洛洛身邊的她，自稱為「多口怪」，經常說出一些厭惡的說話，但是每當洛洛出現麻煩時，都能夠即時為她解決一切。

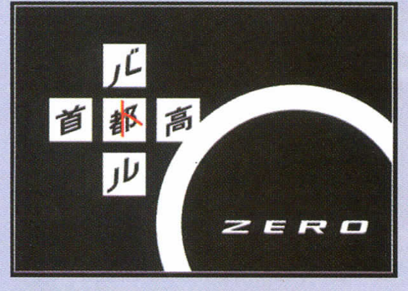
TEXT：MARKS

首都高BATTLE ZERO

PS2

生產商：	GENKI
售價：	6800日圓
容量：	DVD-ROM
記憶：	未定
發售日：	預定今冬
RAC/對應USB HANDLE CONTROLLER	

首都高上再起風雲



以深夜的首都高作為舞台，各飛車黨廣泛地進行激烈單挑比賽的《首都高BATTLE》。剛剛這系列的開發商GENKI剛剛正式公布最新作將名為「0」，不過今集將不會再次在Dreamcast上推出，而改為機能較強的PlayStation 2。今集「0」將會把Dreamcast版《2》加強，當然亦會加入數個新原素才發售。「0」最大吸引之處同樣是完全收錄了全長180公里的首都高，亦因為遊戲的舞台正是實際存在的首都高，所以挑車時的氣氛特別刺激。至於當中所收錄的車輛將有60種130款以上，正好與《2》的相約。此外，上集受到好評令自己稱號（飛車黨們給予的）改變的「B.A.D」系統都會存在，這樣讀者又要以華麗的走法取得最高的稱號。



男人自尊的賭博



《首都高BATTLE 0》將會與一直以來用時間來決勝負的賽車遊戲不同，採用以削減車手的精神力（SP）進行SP BATTLE的系統。在對戰中，後方車手的SP值會不斷減少，而減少速度則會以後車與前車之間的距離決定，即越遠越快，只要對手的SP被減至零，就等於取得了勝利。最後，畫面會顯示比賽進行時間及行車距離。

自行改裝

每個飛車黨都把自己的愛車進行改裝，由可以用肉眼見到的車身顏色改變等，以至引擎和氣流配件等都可以安裝。此外，輪胎和車輪大小等各種細緻的設定都可以在這遊戲中找到。





LOVE POWER

在過去的系列裡，玩者的愛車都會因為跑車本身的馬力不足，而需要結束該晚的賽事，才可以將零件更換。可是於今集，為了增加跑車的行車距離，而增加一個Tune Up的項目，從而的愛車的壽命達至永遠。不過在Tune Up的時候，就要考慮一下各部份改裝的組合是否取得平衡。



KLAXON

今次增加的要素將會有由汽車中電喇叭發出警號，以及閃動的車頭燈都可以由玩者自行操作。雖然現在依然不知這倆會對遊戲產生何等的影響，但對於愛好新鮮的讀者來說是一個不錯的新增的追加要素。

Handle Controller

今集《首都高Battle 0》將會對應一個新軚盤手掣，可以說是首個對應這軚盤的遊戲，而且其介面更會使用現時最為方便的USB。這樣玩者就可以利用軚盤掣令自己得到真實的感覺。

兩種車身貼紙

由《2》開始，玩者可以在車身的喜好位置貼上從比賽中的敗方手上得到代表其車隊的貼紙。不過這種貼紙在今集將會增加至兩種，至於貼紙之間的分別就是貼在前、後擋風玻璃上專用貼紙。



MOBILE POLICE
PATLABOR
GAME EDITION

Text by 痴心



機動警察之復活

BANDAI從上一次向外界公開發表將在PlayStation上推出改編自經典動畫作品的冒險動作遊戲《MOBILE POLICE PATLABOR GAME EDITION》之後，已經過了3個年頭。這樣漫長的歲月，真的叫《PATLABOR》FANS們等得要命啊！最近終於有了此作的新動向，預定將於今年11月底發售。遊戲形式包含ACTION和ADVENTURE的元素，戰鬥場面充滿壓低力同時亦強調故事性的劇情。現在公佈的畫面單以PlayStation的機能已叫人讚嘆，實在令人期待呢！





親身感受駕駛英格倫

不論漫畫、影帶動畫或劇場版，《機動警察PATLABOR》在各樣媒體上都大受歡迎。在本遊戲《GAME EDITION》中，玩者會成為主角扮演"特車二課"其中一名成員，在原作中泉野明和遊馬等人都會變成你的「伙記」！你將會親身體驗操作警方武裝機械人「英格倫」，執行任務維護法紀。



◆外表漫不經意但滿肚密圈的後藤隊長，依然都是那副懶洋洋的模樣。

二種戰鬥模式

本遊戲故事裡，包含原創劇本一共10集。玩者需要操縱英格倫與街上暴徒駕駛的LABOR

展開激鬥，將各類不同案件解決。遊戲中與敵方LABOR戰鬥的時候，採用上「DOUBLE ACTION SYSTEM」。這系統有兩種戰鬥動作方法，一個是充滿迫力的近距離搏擊戰的格鬥模式「COMBAT ACTION」；另一個是遠距離瞄準發射的槍擊戰「GUN ACTION」。相信的「PATLABOR」的FANS已急不及待了，現在馬上就為大家介紹這兩個戰鬥模式！



搏擊戰 COMBAT ACTION

本遊戲最大魅力之處在於近距離格鬥模式，有著強烈的震撼力。開發者設計了大壓迫力的戰鬥畫面，為LABOR悉心製作的POLYGON定能帶給玩者滿意的效果。打鬥方法是看準TIMING按掣的輸入形式。只要清楚畫面上的顯示，便能令英格倫使出各種不同的動作。玩者如能掌握輸入方法按掣快而準的話，更可做出華麗流暢的連續技。



◆發現目標！



◆除了一般拳腳格鬥功夫外，還可使用電磁警棍作近距離戰。

槍擊戰 GUN ACTION

英格倫配備了警察標準武器——「左輪手槍」，裝有6發子彈。如犯人的LABOR反抗或逃走，持有攻擊性武器、槍械，對警員生命構成威脅之下，迫不得已地也要使用致命武力。在射擊模式畫面裡，會仿照原作中把駕駛員看到的瞄準視點搬到玩者眼前。在畫面上有了可靠的瞄準器，對於攻擊遠距離的LABOR時準繩度便可提高。



◆LOCK ON！！

新增角色 特車二課 第2小隊 「指揮車Commander」

空谷綠
Soratani Midori

篠原重工 98式AV英格倫
特車二課 3號機

考慮到犯罪心理學，針對犯人的心理影響設計而成的LABOR「98式AV英格倫3號機」，

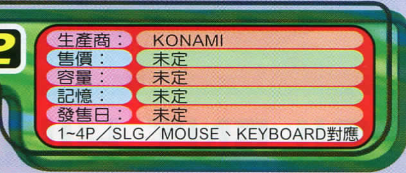
全盤仿照人體關節構造，四肢活動和槍械射擊基本上可以說與人類動作無異。特車二課第2小隊配備了3部LABOR，泉野明駕駛巡邏的是1號機，太田功駕駛巡邏的是2號機，而玩者所駕駛的則是3號機。





AGE OF EMPIRES II

Text by：悟空



電腦名作終於移植!!

全世界都有其支持者的實時戰略遊戲——《AGE OF EMPIRES II》(下稱AOE II)，終決定推出PS2的移植版本，雖然初步公佈的資料不多，但已可肯定的是遊戲能夠進行多人網上對戰，亦即是PS2發售至今首隻對應網上機能的遊戲！現在便為大家送上更多關於《AOE II》PS2版的資料。



ONLINE GAME之名作、PS2登場！



若對電腦遊戲不太熟識的玩家相信對《AOE II》這名字都必會比較陌生，現在筆者先為大家簡單介紹一下遊戲的玩法及世界。遊戲玩法先要玩家在13個國家中選擇一個國家，選擇好後便要控制這國家去達到稱霸世界這最終目的，這13個國家是公元500年到1500年間的有名國家，當中包括希臘、巴比倫、中國及羅馬等大國；在稱霸世界途中必定會發生各大大少少的戰爭，這些戰爭分勝負的方法除以軍隊數目外，文明程度也是非常重要的一環，遊戲中文明程度分為最初的黑暗時代(Dark Age)跟著到領主、城主及最後的帝王時代，黑暗時代所擁有的文明很簡陋，是以遊牧為主，主要兵力只是一些手拿大木棍的野人，及後慢慢將文明度不斷提升，便會擁有比野人更強的兵力如劍手和騎士。而最重要的就是遊戲會以實時進行，即是玩者進行文明提升時對手亦會做著同樣的事。

稱霸世界四步曲

總括來說遊戲若要稱霸世界，可將之分為四個步驟，首先是「土地開拓」、「提升文明度」、「敵對國戰鬥」及最後「稱霸世界」四個步驟；「土地開拓」是在開始初期黑暗時代的主要工作，玩家這時要做的就是不斷收集食物、木、金和石四種資源，用以應付日後提升文明度及製造戰鬥部隊用。「提升文明度」就是要令玩家本身國家開發出更高的文明(文明＝科技)，文明提高那軍事發展亦會相對提高，當軍事發展到一定程度後亦即是到了與「敵對國戰鬥」的時候，最後只要玩家將所有敵對國完全消滅或興建國家象徵維持2000年便是玩家「稱霸世界」的時候。這就是遊戲《AOE II》的玩法和遊戲目的。





軍用象





重騎士

PS2首隻ONLINE GAME

電腦遊戲移植家用機《AOE》其實不是第一人，在很久之前《RED ALERT》和《HIDDEN & DANGEROUS》已分別移植過PS及DC版本，但包含ONLINE功能的那《AOE》必定是第一人，因為由PS2推出至今仍未有一隻擁網絡功能的遊戲，在KONAMI與「微軟」合作後終於宣佈將對方著名電腦遊戲《AOE II》推出PS2版本，假若遊戲推出後會令主機銷量上升，那日後必會有更多電腦ONLINE GAME公司考慮開發或移植遊戲到PS2中。



Text by：悟空

SILENT HILL 2

PS2

生產商：	KONAMI
售價：	未定
容量：	未定
記憶：	未定
發售日：	2001年發售預定
1P／AVG／	

SILENT HILL的恐怖再次降臨……

恐怖冒險遊戲──《SILENT HILL》在推出時得到不錯的評價，當中尤以寂寞和濃霧來帶出遊戲的恐懼更是出色；一年之後廠方終於宣佈會推出遊戲的續集，而且機種更是比PS強多倍的PS2，以PS2的機能相信必會造出比第一集更恐怖的氣氛，但話雖如此、遊戲能否帶給玩家另一次的驚慄還是未知之素。



遊戲故事簡介

遊戲的故事是發生在第一次驚嚇事件一年後，主角James Sunderland突然接到一封自己妻子寄給他的信，但是其妻子因染病而在三年前已經死去，那寄出這信的人又是誰？James從信底知道這信是由一處叫「SILENT HILL」的城鎮寄出，為了查出信年的真相，James便決定獨自前往該鎮查個究竟，而故事亦由此展開……



角色介紹

James Sunderland



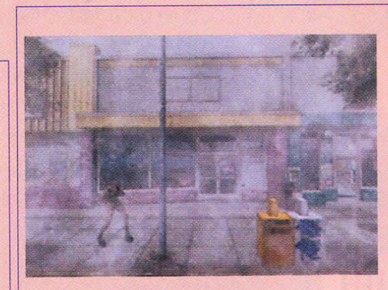
妻子瑪莉在三年前因病去世，之後便獨自一人過著自暴自棄的生活，某日他突然收到一封寄件人是亡妻瑪莉的信，大感奇怪之餘亦很想知道寄件人是否自己的亡妻，為了找出真相便決定一個人前往寄出信件的城鎮「SILENT HILL」。

Maria



故事途中與James相遇的女性，很奇怪她不論衣著到髮型都與James的妻子十分相似，性格屬於開朗類型，初次與James相遇時更顯得很親切，而且更對James要前往的城鎮「SILENT HILL」很有興趣。

舞台



今集的舞台將會沿用上集的小鎮──「SILENT HILL」，記得上集整個鎮都被濃霧覆蓋，這次亦一樣，但地圖和路線方面不知也是否與上集一樣呢？除了路線、濃霧亦是玩家恐懼感來源之一，在濃密的霧氣中每向前走一步那種不知會何時發生事故的恐懼感便越強，而且遊戲製作時會以寧靜為遊戲的主要氣氛，故角色所走動時都會很清楚地聽到角色的腳步聲，官能刺激比上一集更更強。另外與上集一樣，城鎮四周都有很多異形生物在移動，玩家隨時都會遇上這些生物，有時須要戰鬥、有時亦須要逃走，總之恐懼和驚慌必會陪伴左右。



多種武器種類

上集角色可以使用的武器相當多，有遊戲中算是最強的武器手槍、鐵棒、大鎚及斧頭等，這廣受歡迎的武器系統今集依然存在，筆者相信武器種類更會比前作作大幅增加，在槍械種類方面不知會否增加多些款式，因為武器越強亦即代表會有更強的怪物。



PS2的威力



第一集「SILENT HILL」因為PS的機能問題導致很多地方都做得不夠好，如濃霧和角色顯示方面，濃霧單以PS來說其實已做得很好，而角色顯示始終因機能限制而令角色出現不少「角」，但大家從開發圖片中可看到以PS2來顯示的遊戲畫面比PS好不知多少倍，相信到了遊戲正式推出時必會給大家一個驚喜。GP

Text by：悟空

UNiSON

生產商：	TECMO
售價：	價格未定
容量：	未定
記憶：	未定
發售日：	2000年發售預定
1~3P／ACT	

以手代脚的DANCE遊戲



跳舞遊戲已可說是「K」字大廠的專有遊戲，若有其他廠商打算推出同類遊戲便可能被該廠說是抄襲，嚴重的更會說其侵害版權；而這隻《UNiSON》雖說是一隻音樂遊戲，但因她的玩法與一般的音樂遊戲非常不同，故便不會被人告上抄襲的罪名，究竟音樂遊戲除了「舞」、「結他」、「鼓」和「鍵盤」外還可以有甚麼更新的玩法？



遊戲故事



《UNiSON》雖是一隻DANCE遊戲，但一樣擁有屬於自己的故事，故事講述遊戲三名女角チリ(CHERRY)、トリル(TERRIE)和セラ(SHEILA)三人為了讓世界得到自由便打算將「封印之曲」復活，這首「封印之曲」是在200年前被人封印，傳說只要將封印解開再加上一種特別舞蹈便可令世界重現自由，但現正控制世界的ダッカー(達卡)皇國知道這事後便打算破壞三人的解封行動，暗中派出一班特務企圖阻止眾人的行動，就這樣、一場為了釋放自由和保衛國家權力的故事便由此展開。



玩法



在序說過《UNiSON》玩法與一般音樂遊戲不同，那自然要為大家介紹一下遊戲玩法，首先是控制，記得《D.D.R》就算不用專用跳舞毯也是用手擊按鈕進行遊戲，但《UNiSON》不是用按鈕而是用ANALOG STICK來控制角色活動，玩家要用兩支ANALOG STICK來令角色做出多種美麗的舞姿，下文筆者會以連環圖方式給大家介紹遊戲如何用ANALOG STICK令角色做出各種舞步。

（特別鳴謝SHEILA為本刊作舞蹈示範）

第一步：

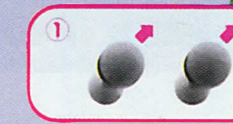
先將左右兩邊ANALOG同時向右上方推，角色左手會按ANALOG控制同樣向右上方伸出去。

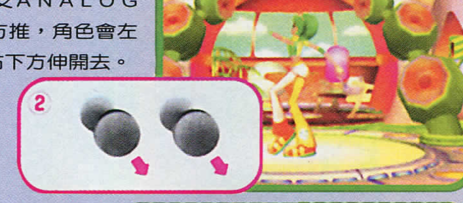




第二步：

之後將左右兩支ANALOG STICK同時向右下方推，角色會左右手交換用右手向右下方伸開去。





第三步：

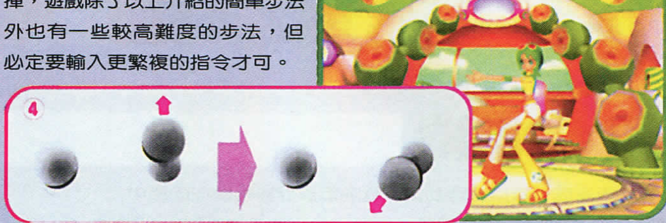
這步角色會進行自轉，只須將兩邊ANALOG STICK回中便可。



第四步：

第四步玩家要有節奏地將左右兩邊ANALOG STICK先後推向上及左下，角色便會擺出將手由上方慢慢向左下擺去。

之後的舞步就要玩家自由發揮，遊戲除了以上介紹的簡單步法外也有一些較高難度的步法，但必定要輸入更繁複的指令才可。



有趣的計分方法



遊戲有一特別地方，就是每次完成舞蹈後電腦都會替玩家進行評分，但不是一般以數字高低來給與評價，而是以煙花的漂亮度來定出玩家的分數，若在完成舞蹈時身後天空射出的煙花不怎漂亮或完全沒有，即表示玩者的實力還未到家，假若射出的煙花非常燦爛即表示玩家在先前的舞蹈表演得到很高的評價。



Text by：悟空

AIR RANGER

PS2

生產商：	ASK
售價：	5800日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	未定
發售日：	2001年3月發售預定

1P／SLG／DUAL SHOCK 2對應

空中拯救隊緊急出動！！

《AIR RANGER》是一隻以駕駛直昇機執行各種拯救任務的模擬遊戲，大家在日常生活中都會看到一班空中拯救隊隊員乘坐大大小小的直昇機去執行各種拯救任務、非常威風，但一般人若要像他們駕駛直昇機執行拯救任務，便要花上不少時間及精神才可坐上直昇機，但現在玩家只須擁有這隻《AIR RANGER》便可實現這個願望，為甚麼？繼續看下去便一清二楚。



率先體會

要當上真正的空中拯救隊隊員，必先通過各種大小考試及體能測試，才可正式成為拯救隊員，絕不是一朝一夕便可做到，對這工作有憧憬的朋友必會想是否將寶貴的時間放到測試中，但現在大家已可放心，因為《AIR RANGER》出現後大家便可在遊戲中率先體會拯救隊員的工作，之後才考慮是否放時間到測試中。



艱巨的拯救行動

遊戲既以空中拯救隊為題材，當中必會有各種不同種類的拯救任務要玩家執行，現時知道遊戲共有12個拯救任務可以執行，每個任務都有其困難的地方，如可能要在險峻的地區執行任務、又可能是必須在限制時間內完成拯救行動等；而下文將會為玩家介紹遊戲其中一關的進行過程：



觀看成績

在每完成一次拯救行動後，電腦都會計算玩家在任務中的評分，若可用短時間完成行動便可取得高分數，但要小心在行動中出現的錯誤是會被扣分的，當分數計算完畢後便會知道玩家是取得金、銀或銅的級數，能否將全部任務都以金CLASS來完成便要看玩家的本事。



任務名稱：運油車危機

任務概要：在一條橫越兩岸的大橋上發生了交通意外，一輛載滿汽油的貨車失控擱置在橋邊，只要再有少許移動貨車司機便會與貨車一起掉下海，地上拯救部隊因與事發地點距離太遠，故便希望空中拯救隊盡快處理，避免人命損失。

步驟一：出動



空中拯救隊接到出動指令後便立即起程往事發地點，但在起程前要先選擇好適合這次拯救行動的直昇機種類。

步驟二：開始拯救



到達現場後便要在有限的時間將直昇機慢慢接近要放下鋼槢的目標地點，但要非常小心將直昇機駛近，因為就算少許氣流也會令貨車掉下去。



步驟三：放下

接近目標後便將鋼槢慢慢放下，但要留意隨時變動的風向，不要令鋼槢因風向而觸碰到貨車。

步驟四：等待



靜候地上拯救隊員將鋼槢緊扣於貨車車身，這時除了要留意隨時變動的風向外也要留意直昇機的高度，直昇機的高度一定要非常穩定，若高度不穩便會令地上的拯救員難於拯救。

步驟五：移動

當鋼槢裝配好後便可將貨車小心拉起，再將貨車吊起放在安全地點這樣整個拯救行動便告結束。

步驟六：回程



任務完成，最後就是將直昇機駛回基地、將直昇機降落好後任務便正式結束。

TEXT:AINHO



PS2

發行商：	ENIX
售價：	6800 日圓
容量	DVD-ROM
記憶：	未定
發售日：	2000年秋
SLG/	

オレが監督だ！ 激闘ペナントレース

嘗試做個棒球隊監督



在日本，要數最受大衆歡迎的運動比賽，相信除大家熟識的J LEAGUE足球聯賽外，另一個就是非棒球比賽莫屬。雖然這類比賽對於身在香港的我們不是太受歡迎，但這個遊戲能讓玩者感受一下做一個棒球隊的監督滋味，而且此作更以PlayStation 2作平台，因此遊戲的比賽進行畫面，以及球員表現、樣貌等等都是以眞實爲藍本，不知大家怎樣教導他們來創造一支出色的職業棒球隊呢？



隊伍選擇





此作可供玩者選擇的職業棒球隊伍共有12支，這些都是現實賽事中表現非常出色而獲得很多球迷擁戴的球隊，例如巨人隊、阪神隊。至於球員方面，全部以真實姓名顯示，當決定某隊伍作為監督後，便可以自由改變監督的姓名及球衣背後的號碼。此外，還能夠創造一年可更改一次的打氣字句口號作為在賽事進行中來為自己球員激起鬥志，



練習



只要把自己球隊在真正賽事中有出色的表現，身為監督的你當然要付出很大努力和精神來細心地教導他們，因此其實要擔任一名監督，的而且確不是一件容易的事。監督的職責最基本工作是給球員在比賽場地中進行實地練習，而此作的練習模式中，設有投球、打擊及防守三個項目可供練習，大家可以因應各個球員的特性來作選擇。每當球員練習中途或在休息期間，監督不可不做就是和他們交流一下，以得知他們的表現如何或在練習中遇上甚麼難題，如某個球員打擊力強，但是發覺防守力弱的原故而需要集中練習防守這一方面，而且監督亦可以教授一些心得給球員們來多多學習。





球員能力顯示

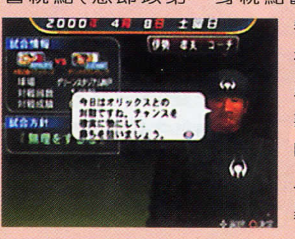


在這個練習模式中，還可以知道各個球員現在的詳細個人資料及能力，包括有該球員的年齡、整體評價、狀態、體力、氣力、精神力、交談度、擊球力度、眼力、搜索力、對左手球員攻擊以及應付變化球能力，令玩者能夠掌握各個球員來加強某個球員的狀態，亦可安排他們負責適合的位置。

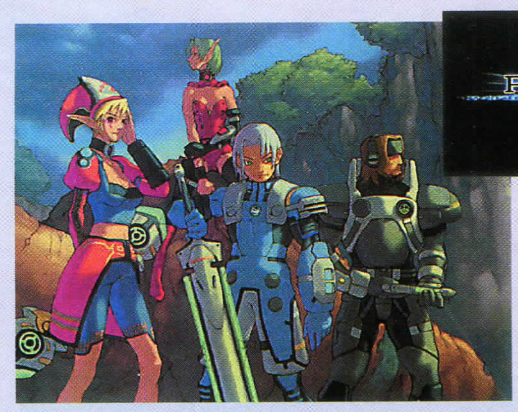
賽事進行

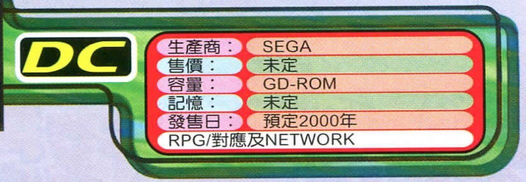


當練習完畢後，便需要進行真正的賽事，由於有很多觀眾或球迷觀看這些比賽，因此隊伍的表現是好是壞都能直接影響受歡迎程度及評價，可說監督的心血成果都都盡在這些賽事中。然而玩者是擔任監督一職，所以只能在場地旁邊觀察球員賽事的進行，並不能夠控制各個球員。至於這個遊戲提供二種觀看視點，一是監督視點（意即以第一身視點觀看），二是電視轉播中的視點。在賽事進行中，還顯示出各個球員的投球次數、防守率、場事分數結果等等，而且不論在日間或晚上進行的比賽中，各種物件及人物的光源反射效果都有所差異，令臨場感大大提高。



TEXT：MARKS





開始進入冒險之旅?



《PHANTASY STAR ONLINE》自從在上年的Tokyo Game Show'秋正式公布之後，令一眾Network Game迷雀躍萬分。在這一年間，SEGA不斷公開這遊戲其他遊戲資料，在134期《遊戲誌》亦為大家介紹Online、Offline的玩法、角色、故事、協助等，但之前的仍未有更加深入介紹，如：角色的設定、JOIN PARTY及各種武器等，而今期內容正是這些較深入的資料。

開始前的準備



各位讀者都應該這遊戲在網上進行的時候，最多可4人組成一個PARTY，不過如果只是選擇角色的話就未免會沉悶了，令玩者覺得沒有特色，而減低玩者玩這遊戲的意慾，因此遊戲在開始之前加入一個可以讓玩者從面部、髮型、服飾、體型等設定系統，玩者從而在遊戲中可以操控一個充滿個性的角色。以下正是這個名為「CHARACTER CREATION」系統的詳細介紹。

面部選擇



當中可以選擇的面孔會因應種族和職業而變化，而且每個部份會準備了三種，其中有眼睛的顏色、嘴唇等可以改變。

髮型選擇



更改了面部之後，當然找一個適合的髮型來配合剛剛選擇的靈魂之窗。其中的髮型不單豐富，而且顏色亦可以自由更改。

服飾選擇

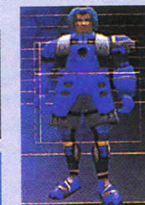
角色所穿著的服飾選擇是不能像面部那樣自由配搭，不過亦可以用顏色來改變形象，而且可以更改設計的細微部份。

膚色選擇

無論選擇任何一種膚色可以的，而當中會有由白至黑四種膚色選擇，不過對於兩位露出皮膚部份少到沒有的男人又有何關係呢？

比例選擇





角色的體型是由這個比例設定來自由改變。在改變身高的時候，畫面上會顯示了各個數值出來。

名字決定



在完成各個細緻的設定之後，便是決定名字的時候。由於遊戲是世界性的，所以名字都需要使用英文。冒險亦正式開始了！



進入冒險之旅

在CHARACTER CREATION中製作玩者的分身角色之後，可以出發冒險之旅。在冒險前尋找到了適合的同伴，便可組成一個PARTY，而冒險的起點就是CITY。在CITY內，讀者可以進行整理自己的裝備，以及得到有關的情報，這樣之後就可以開始冒險。

VIRTUAL LOBBY



利用自己製作的角色參加ONLINE GAME的時候，讀者最初到達的地方就是這個VIRTUAL LOBBY。在這裡，讀者可以邀請世界各地的玩者和自己組成一個可以和隊員一起在不明之地上並肩作戰地冒險的PARTY。組成PARTY前，玩者當然要和其他玩者進行交談(CHAT)，才可以了解對方是否想找的同伴，而交談時的字句會以漫畫那樣方式顯示在畫面上。除此之外，玩者是可以交換ITEM和ITEM交易。在VIRTUAL LOBBY內，玩者都可以在那裡的窗看到遊戲的冒險舞台一惑星-拿告柯魯(ラグオル)，只準備完成就可以降落這個惑星上。











CITY

在VIRTUAL LOBBY裡組成了PARTY之後，便可以開始冒險。讀者和PARTY的成員會到達往惑星-拿告柯魯的第二移民船—「PIONEER 2」內部CITY，這個地方就是所有冒險的起點。在CITY裡，所有玩者可以進行冒險前的裝備整理，以及從其他人們的口中取得不同有關冒險的情報。當準備完成的時候，便需要與PARTY的同伴交談來作該次作戰的最後確認。此外，CITY內可能會發生一些調查和尋找事件，因此讀者不時需要檢查一下。





CENTRAL DOME附近

讀者和同伴利用由PIONEER 2射出的轉送裝置，降落到進行冒險的惑星拿告柯魯。開始的地點就是CENTRAL DOME附近的森林地帶。在這地方的最初目的就是在斷絕通信的CENTRAL DOME附近進行調查。可是，





到達那裡的移民船—PIONEER 1的時候，不單找不到移民船的成員，而且遇上一群襲擊玩者們的凶悍原始生物，所以玩者就需要向PIONEER 1報告有危害人類的原始生物存在等。至於到底為何惑星拿告柯魯發生神秘大爆炸？當然不可不調查的，需要與PARTY的成員協助擊倒敵人，將惑星拿告柯魯的謎團一一解開。GP

畫面預測

這裡會將謎團多多的《PHANTASY STAR ONLINE》畫面進行預測，由於當中所窺的畫面構成的預測可能和正式公布有很大的分別，所有這些都只可以作參考之用。

A. PARTY同伴們表示

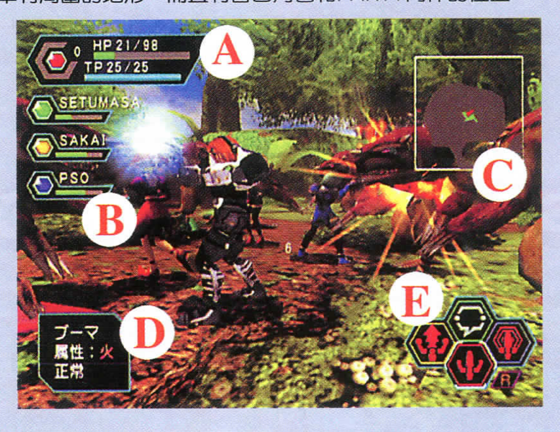
當中顯示了PARTY的同伴名字，而每個同伴的體力計亦會表示。

B. 自己角色的詳細資料

表示上面的是角色的體力，下面是使用技能時必要的TECHNIC POINT。

C. 顯示周圍情況的地圖

不單有周圍的地形，而且有自己角色和PARTY同伴的位置。



D. 敵人的詳細資料

顯示與自己戰鬥的敵方角色名字、屬性、狀態等方便玩者的方格。

E. 手掣按鈕操作

可以直接進行攻擊、交談等按鈕操作，ICON會代表該按鈕的用途。

武器

在《PHANTASY STAR ONLINE》的世界裡，同樣有武器的存在，不過是一種由光粒子構成而被稱為「PHOTON」的武器。現在所介紹的是在遊戲開始時可以拾得的五種武器。這些武器和防具在裝備時都需要指定的能力值才可，所以玩者的能力值超過武器和防具的要求就可以裝備。

SAVER



這是HUNTER最初裝備的是SAVER類的武器，而對付一個敵人時才會有所威力。

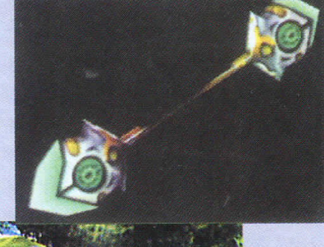
HANDGUN



這屬於一般遠距離的專用武器，RANGER最初可以裝備就只有HANDGUN類武器，對付一個敵人最為有效。

WAND

FORCE的專用杖，將FORCE的能力最大極限引發出來。當然是不可以向多個敵人同時攻擊。





SWORD



這種HUNTER專用的武器，可以令攻擊範圍內的多個敵人同時受到攻擊。威力和範圍都比SAVER高。

RIFLE



攻擊力高、射程遠的遠距離專用武器，可以向多個敵人同時間攻擊。





Text by 貨車佬痴心

18 WHEELER

DC

生產商：	SEGA
售價：	5800日圓
容量：	GD-ROM
記憶：	未定
發售日：	2000年10月12日

RAC／對應振動器、RACING CONTROLLER

街機貨櫃車即將推出！！

《18 WHEELER》在街機市場上初推出之時，也曾引起遊戲迷的哄動和雀躍。其機殼體運用了1比1仿照貨櫃車內籠的大直徑呔盤及中央控制台，轉向敏感程度亦有如真車一樣需要扭動3、4手呔才可轉彎，這等等都帶比GAME迷和車迷無窮的樂趣。那麼有趣的賽車遊戲，現在即將可以在我們家中的Dreamcast上遊玩了，確實一大快事呢！



控制方法

L	BREAK
R	油門
A	排檔轉換
B	後波
X	響號
Y	VIEW CHANGE

SEGA移值 你我放心

SEGA對自己的街機遊戲推出家庭版本一向素有經驗，以Naomi底版的良好機能《18 WHEELER》的移值度也是十分之高。玩者駕駛著重型貨櫃車在美國寬闊公路上行走的同時，四周的風景也刻劃得非常仔細。尤其在車廂內籠中的陳設如倒後鏡上掛著的小飾物，擋風玻璃前的地圖、書本、太陽眼鏡和帽子等都會隨著車輛行駛中的動力而搖動或飄盪，都顯示出開發者細心的觀察力和遊戲設計技巧。在Dreamcast版本中，路面的滾動流暢度及以上種種細節都一一全部移值。另外最令玩者感到快感的，就是當貨櫃車高速行駛中的時候，碰到路面上體積細小的車輛如私家車或的士等便會給撞至爆炸粉碎，讓玩者一嘗那種「大車大晒」的霸道感覺！



揾食呀！老友！

在每一關開始前畫面除了顯示路程和貨物重量之外，也會顯示出報酬金額。如能在限定時間之內到達目的地便可順利過關，取得獎金購買更多零件增強車輛性能。在每次「開工」途中玩者都會面對另一個駕駛貨櫃車的對手挑戰，如果玩者比對手先到終點的話，更會有額外的BONUS分數。不過要留意的是，如果貨物給撞毀的話會扣除薪酬。若然玩家們有玩過PlayStation的《爆走貨車傳說》或《藝術傳》便會知道，如車子碰撞過多運載的貨物便會損毀因而減少了酬勞。在《18 WHEELER》中亦是一樣，貨櫃給碰撞太多了也會減少過關時所賺取的薪金。



Dreamcast上的操控是如何呢?

曾經玩過《WHEELER》的朋友，對其操控方法也很熟識。雖然遊戲中的車輛沒有自動排檔型號，但也是較真車簡化了的只有高低波兩個檔位選擇，沒有了踏離合器轉檔與及貨車複雜的多波段操作。移值至Dreamcast上的default操作設定也很方便，未玩過的朋友也應該不會感到太難。較特別的控制是可發出響號的X掣，在玩者前面的車輛可以按此掣叫它們轉線讓開，是一個貨車GAME十分重要的操作！另外B掣是輸入後波，在BONUS GAME裡的「泊車遊戲」玩者便有機會需要使用。



追殺貨VAN！

有玩過街機版本的朋友都知道，在路面上出現的紫色貨VAN是大有用處。這些貨VAN車頂上會顯示出一個增加數值，只要將它撞破便能增加額外的BONUS時間。在遊戲機中心內都已「爆機」的GAME迷應該都對「貨櫃車」以熟能詳，但還有許多同學或三步不出家門的乖乖小女孩很少「浦機鋪」的。所以貨車佬就在這裡跟大家簡略談談第一關的幾個較隱蔽的貨VAN出現地方吧。在車子剛駛過天橋行經地面上的路段時，扭呔到迎頭線會有一輛貨VAN 泊在左手邊的路旁，然後鈕回至接近路中心的草地前亦會有另一輛貨VAN迎頭駛過。當車子返回原先右邊的行車線不久，便會有一條行走左邊的分岔路，你可看到亦有一輛貨VAN泊在沙灘海邊，返回路面後又有一輛停在燈位之前。之後其餘的貨VAN出現位置都很明顯的了，玩者們自行遊玩時也可輕易找到的啊！





Text by:悟空

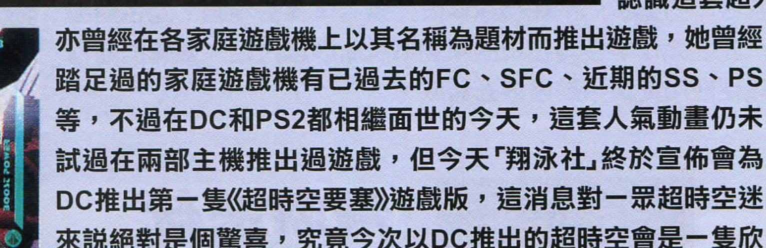
マクロスM3

DC

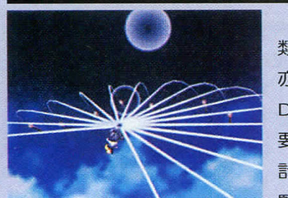
生產商：	翔泳社
售價：	未定
容量：	GD-ROM
記憶：	未定
發售日：	2000年冬預定
1P／STG／DATA通訊對應	

超級動畫名作登場!!

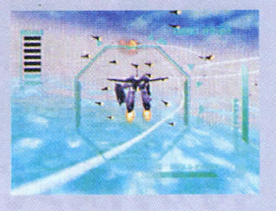
「超時空要塞」相信很多人也認識這套超人氣的動／漫畫，而這套名作亦曾經在各家庭遊戲機上以其名稱為題材而推出遊戲，她曾經踏足過的家庭遊戲機有已過去的FC、SFC、近期的SS、PS等，不過在DC和PS2都相繼面世的今天，這套人氣動畫仍未試過在兩部主機推出過遊戲，但今天「翔泳社」終於宣佈會為DC推出第一集《超時空要塞》遊戲版，這消息對一眾超時空迷來説絕對是個驚喜，究竟今次以DC推出的超時空會是一隻欣樣的遊戲？現在立即為你送上。



原裝班底製作



玩家除了想知遊戲會在何時發售、甚麼類型和價錢怎樣之外，對於遊戲的製作班底亦必定很有興趣，關於這次超時空要塞遊戲DC版的製作班底，開發公司起用了超時空要塞中最經典及為人熟識的製作人員，如設計遊戲機體「韋機利」及其他機體設定、與及監修遊戲故事的就是超時空之父「河森正治」先生所擔任，而人物設定則是一向負責超時空一系列人物設計，在日本及香港都非常出名的「美樹本晴彥」先生，有這陣容來製作遊戲相信故事和質素便得到保證，玩家不須擔心，只須準備迎接遊戲正式推出的日子。



熟識的舞台、全新的故事



為了令MACROSS的忠實FANS對遊戲有更深的親切感，特意將遊戲故事與動畫扯上關係。遊戲故事發生的時間設定在原祖「MACROSS」之後、OVA「MACROSS PLUS」之前，這樣的時間安排必會令眾超時空FANS更覺親切。

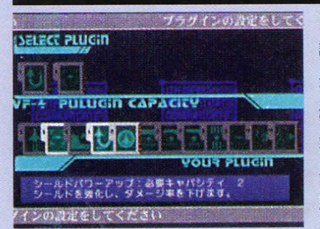
昔日配角、今日主角



在DC版MACROSS中的主角就是在昔日MACROSS內兩名配角，天才戰鬥機師麥斯和女祖拿達星人米娜，在原祖MACROSS的歷史中，他們由遊戲機中心認識到敵對關係，之後由相愛到結婚，在超時空歷史上成為外星人與地球人可以共存的第一個例子，而今次遊戲便是以他們二人為主角。



遊戲故事



MACROSS的故事設定相信多人也記得，「西歷1999年，一艘不明來歷的外星宇宙戰艦墮落在地球美國南部，這艘戰艦令地球人知道外星人的存在，更知他們有侵略地球的打算，為了應付外星人侵略危機，人類成立了地球聯合政府；2009年、人類花了10年時間去修理當日從天空掉下來的不明宇宙戰艦，期後更給她定名為「SDF-1 MACROSS」，之後便使用這艘MACROSS與外星人祖拿達人展開戰鬥，戰爭就在2010年3月結束。同年4月，人類與外星人達成協議，共同開創更美好的未來。這便是原祖MACROSS的故事，之後的時間就是遊戲新故事的時間。

遊戲使用機體資料

遊戲中、玩家可從兩名主角自由選擇其中一人進行遊戲，兩位角色分別就在於使用的機體，麥斯所駕駛的是韋基利VF-14，是VF-4的進化版本，機體使用了OTM(OVER HUMAN TECHNOLOGY OF MACROSS)技術製作，這技術是地球人和祖拿達星人技術的結晶。

而米娜駕駛的則是VF-9，速度達1馬克、特徵是機身的前進翼，在音速飛行時有優秀發揮。MACROSS中的韋基利可以作三段變身，遊戲中同樣可以。另外，遊戲新增設了一個LOCK ON武器系統，功效是能瞄準空中的敵人作出攻擊，不過這武器卻有彈數限制。GP



TEXT:AINHO

LOVE HINA

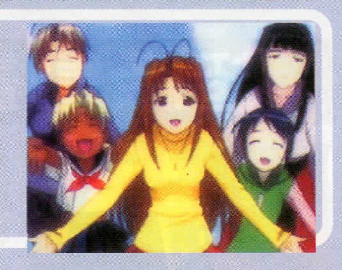
DC

發行商：	SEGA
售價：	5800日圓
容量	GD-ROM
記憶：	5 BLOCKS
發售日：	9月28日
AVG/對應Internet	

人生最重要的婚約怎可馬虎啊！



日本於東京電視台播放中及週刊少年漫畫連載中，大受少男少女歡迎的赤松健作品「LOVE HINA」，現在終於被遊戲化登陸在Dreamcast平台上。遊戲版本的劇情仍然保持原作般充滿著爆笑的場面，而且還加入一些在原作中沒有出現的新劇情及新原創角色，遊戲的開場片段更使用高質素動畫畫面播放。



STORY



遊戲主角景太郎，幼年時曾經向一位女孩子承諾將來一定要一同到東大讀書...。直到現在，那位女孩子雖然順利成功入讀東大，可是景太郎投考東大已經有三次多，但仍然不能成功入讀。在某一天，他為了再次要投考東大而來到一所名為雛田莊裡溫習，至於負責教導他的一名家庭教師－藤沢美香，她向景太郎表明，如果今次成功入讀東大，她答應與景太郎結婚。雛田莊裡的女孩子們聽見這些說話後，她們感到非常動搖，不知聖誕節來臨前，景太郎同誰女孩子一起渡過這個平安夜呢？



遊戲舞台

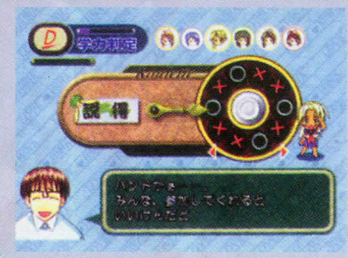
此作主要故事及劇情發生於一所名為雛田莊的舞台上，這所是景太郎的祖母辛辛苦苦一手經營的溫泉旅館，地方面積寬闊及設施齊備，現在這裡居住的人大多是一些女孩子們。



探索、對話

遊戲整體構成全部以九話形式進行，遊戲初頭第一話名稱便是「約束？突然的東大生」。每話基本流程都不在乎於莊裡進行事件的探索或收集有關情報→角色對話→行動選擇→事件完結的結果顯示。遊戲中景太郎可以在這個廣大的雛田莊裡進行各種探索或與角色對話，從而增加對主角的好感度及有利CR系統的運作。另外，每當角色對話中，他們還顯出各種豐富的表情，喜怒哀樂都能夠清楚顯示，令玩家更加投入遊戲當中。



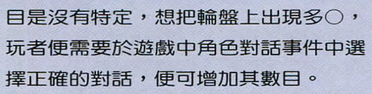


輪盤系統

此作最大特色的系統，英文全名為Command Roulette System，遊戲中就簡稱作CR系統，全部事件的出現、角色對話都是需要依靠這個指令輪盤來決定主角的行動命運。此系統的使用方法是在這個畫面中，首先選擇行動內容及對象人物，然後畫面右方的輪盤便開始轉動，游標以○出現代表玩者選擇的行動能夠成功實行，角色好感度有一定增加，相反，游標以×出現則代表行動失敗，角色好感度有所下降。輪盤上○×數目是沒有特定，想把輪盤上出現多○，玩者便需要於遊戲中角色對話事件中選擇正確的對話，便可增加其數目。







特別模式

此作附加兩個有趣的特別模式，一個是圖片鑑賞模式，另一個則名為「LOVE HINA 專用信箱」模式。前者主要的作用是重溫觀看遊戲中出現的精彩CG圖片，搜集圖片方法是於四處拾獲一些道具，或者角色對話進行期間所出現的特別事件，這些圖片便自動登錄在這個相薄中。後者是對應網絡才能夠使用這個功能，玩家可以透過模式中的E-MAIL，與遠方朋友傳達此作的檔案資料、交換心得，或者下載一些特殊圖片。



推出限定版本

近來不少遊戲都紛紛推出限定版本，特意為喜歡此遊戲的玩家作為留念或收藏用途，此作當然亦不例外，這個名為「LOVE HINA LIMITED BOX」，內容可謂非常豐富，其包裝SIZE非常巨大，為B3版本，約足有二本半GAME PLAYERS合併橫放的面積。內容包括有一套遊戲碟、掛牆式時鐘、溫泉龜毛公仔、長條毛巾，以及祈福用木板，這盒限定版售價設定為8800日圓。GP



Text by 痴心

AERO DANCING F～轟翼之初飛行～



生產商：	CRI
售價：	日圓
容量：	GD-ROM
記憶：	9 BLOCK
發售日：	預定11月發售

SLG／對應VGA、振動器、通信機能、KEYBOARD、MISSION STICK

再一次衝上雲宵

新的戰爭移師至網上爆發！以Dreamcast流暢畫面處理機能表現優異的模擬戰機操作遊戲《AERO DANCING》系列，將會推出了新的一集《AERO DANCING F》。本作最大的特徵就是可透過互聯網通信對戰，讓玩者與世界各地不同飛行高手互相對戰，而且還可以在遊戲中與其他玩者CHIT CHAT一番，交流對操作及戰機的心得。最新的空戰傳說，最緊張刺激的DOG FIGHT馬上為大家送上！！

特別FAN DISK　上網對戰

本遊戲與今年1月發售的《轟隊長之秘密DISK》一樣，但今次的《F》版本則是特別為《AERO》系列遊戲迷而設的FAN DISK。內裡有著許多新加入而且有趣的系統，帶給玩者一定程度的驚喜。額外設計了的女音發聲指令引導「轟隊長之娘」，在遊戲中為玩者作導航的甜美聲線也是十分吸引。本作最大的特色，就是可使用INTERNET來連線對戰，與遠方的對手一同進行激烈的空戰。以WEB MANAGER高速的運作技術，讓玩者能以REAL TIME作DOG FIGHT空戰。



自由飛翔

本作以《F》字為題，其實是「FREE FLIGHT」的簡稱。開發者悉心為今集各系統設計得更有彈性，戰機與STAGE都可自由設定，使玩者可以自由自在地在空中飛翔。不論與CPU戰鬥，抑或跟不同玩者決戰都有更大的自由空間。真實模擬的各種各樣戰機操作方法，讓玩者享受最真實的FLIGHT GAME樂趣。精確而簡單的控制及畫面顯示，就算初玩者亦不會感到方便。

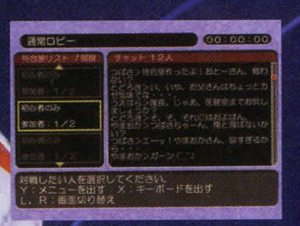


◆F-15 DJ戰鬥機，基本性能跟原裝美軍F-15無異，只是日本版的分別。

◆漂亮細緻的背景，是《AERO》系列最大魅力所在。

與對戰玩者CHIT CHAT

除了透過INTERNET可以與遠方朋友對戰以外，更可與玩者們CHIT CHAT交談。在對戰前，眾多玩者們可在CHAT ROOM的「LOBBY」中聊天，彼此交流飛行操作方法的意見，大談對遊戲的心得。跟著選定了對戰者後，你可與對手商議設定戰鬥規則。讓大家都能妥協之後，便一同到廣闊的天空上決鬥吧！



◆這就是LOBBY畫面，玩者可互相傾談溝通，交流駕駛技術和情報等。



◆可惡！究竟給逃到那裏去了？！

TACTICAL CHALLENGE

在本集《F》作品裡，TACTICAL CHALLENGE也是一個十分受玩家推崇的模式。其中的內容除了有在初代的「featuring Blue Impulse」，更有一些特別飛行項目。如要順隨航行軌跡穿過心型煙霧的航道穩定練習，讓玩者訓練一下速度的掌握及降落的技巧。還有使用導彈擊落飄浮於空中的氣球攻擊模式，在這裡操練過後必定能成為出色的戰鬥機師，百發百中！



充實的REPLAY集

過往《AERO》系列大獲好評的REPLAY集，收錄了多個玩者提供出來的優美壯觀的飛行記錄。

在多達1540個作品之中，開發者抽選了151個傑作收錄在本集裡。令人嘆為觀止的高難度的飛行技巧，多種不同的截擊及追擊手法，連開發者看到都不禁感到驚訝！日本方面的《AERO》迷是那麼厲害，不知道香港《AERO》迷的你又會有什麼法寶呢？！



◆除了這款紫色版F-14以外，還有其他特別版本的機種。

エアロダンシングF

AERO DANCING

～轟つばさの初飛行

◆這就是F-14的特別塗裝版本！

TEXT：時雨



PS2

生產商：	SQUARE
售價：	6800日圓
容量：	CD-ROM×1
記憶：	132KB以上
發售日：	發售中
SPT／對應DUALSHOCK 2	

可和電視轉播匹敵的棒球遊戲！

在PS2發售前就已經極受注目的棒球遊戲《劇空間職業棒球》，雖然在發售前受到不少版權上的問題困擾，但最終也能夠如期在本月頭推出，實在是廣大棒球迷之福。本遊戲最大的賣點，自然是那和電視轉播無異的畫面了！現在就讓筆者為大家詳細介紹這套真正稱得上為「次世代」的棒球遊戲吧！



《劇空間》的革命性要素全面分析！

1. 電視轉播式的畫面構成



《劇空間職業棒球》本來就是NTV（日本電視台）的棒球轉播節目之名字，因此本遊戲內的所有畫面都盡量做到和這節目相同。例如畫面上出現的字幕、計分板、好壞球的顯示等，都和電視台的一模一樣。而且遊戲起用了《劇空間》節目的報導員今井伊左男，旁述則是由日本棒球界的三位名人——江川卓、掛布雅之和山本浩二所負責。因此大家在玩這遊戲時，絕對會有在看現場轉播的感覺！



◆這些類似電視轉播的鏡頭角度和REPLAY都是本遊戲的最特出之處

2. 全一軍選手忠實再現



一直以來，棒球遊戲內的選手在某程度上都會被簡化，例如著名的《實況POWERFUL棒球》系列，選手們全都是以二頭身的SD人物所代表的。即使是一些以真實為賣點的棒球遊戲，選手的動作和外表通常也是千篇一律，毫無特色。不過現在《劇空間》已將這種慣性完全扭轉過來了！首先遊戲中出現的所有選手由樣貌、身型、姿勢甚至是一些細微的小動作，全都一一在PS2上重現。算一算手指，日本眾球隊的一軍（即正選）選手的數目多達300人以上！可見SQUARE在製作本遊戲時，對「真實」這點果然是一絲不苟！。



◆各選手獨特的打法、投球法都完全再現

3. 將全11個主球場重現

除球員外，《劇空間》對球場造型的要求也是十分嚴格的。它是史上第一套得到日本11個主要球場所認可的棒球遊戲，不論是球場內的設計、燈光、廣告牌位置甚至是歡呼聲等，都和電視機上看到的一模一樣，因此充滿了臨場感！



◆留意遊戲內球場的燈光效果非常出色

解說 山本浩二
解說 掛布雅之
解說 江川 卓
実況 今井伊左男

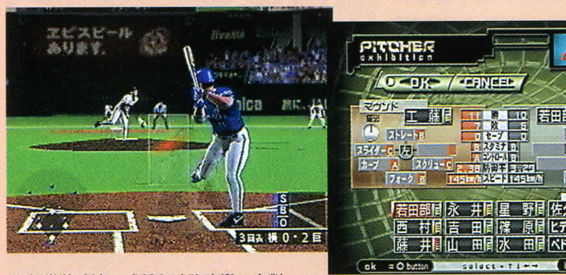
參考真實棒球技術的操作性

本遊戲的畫面重視真實感，就連遊戲的操作也不例外。玩者在遊戲中，可以使用在實際比賽中出現的各種技術，例如十數種的變化球和三種不同的擊球法等。由於當中的變化是這麼大，玩者在比賽時自然也需要像棒球選手一樣，根據戰況和對手的弱點去選擇適當的球種和打擊法。例如投手應該利用自己最擅長的球種，全力向對方擊球手最脆弱的位置投球；打擊者則要考慮對手投手的投球傾向，預測下一球的球種和軌道，以求一擊即中！這種投、打之間的心理戰，是棒球最引人入勝的地方，《劇空間》亦成功地將之重現在遊戲裡面。

投球

用變化球和刁鑽的投球軌道迷惑對手！

投球的步驟分為兩部份，首先玩者要用方向鍵決定球種，然後再控制游標來決定球的飛行軌跡。留意在投球動作進行時(直到球離開投手的一瞬間為止)，玩者仍可以不斷改變游標的位置。和CPU對戰時這樣做沒有什麼用，但當和朋友對戰時，這即能發揮擾敵的作用，令對手更難擊中。其他投球時的技巧還有許多，例如：盡量將球投向好球區的邊緣部份，這樣一方面可以令對手難以判斷好球或壞球，另一方面也能防止對方擊出長打；善用不同球速的球，投手可以令打擊者揮棒時捉不準時間，但要小心一旦被對手估中，慢速球很容易會變成本壘打……



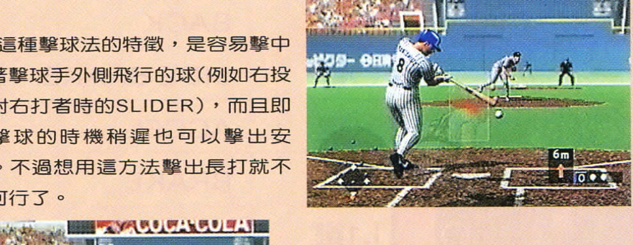
◆ 經常將球速、球種和球路改變，令對手無從估計

◆ 熟習自己使用的投手之能力也是極重要的

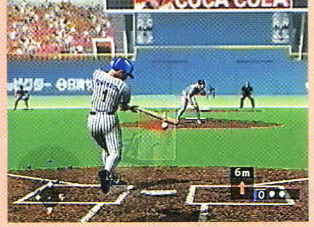
擊球

正確地選擇三種不同的擊球法

在過去的棒球遊戲中，擊球時玩者只能選擇普通擊球和大力擊球(強振)兩種，很明顯這是並不真實的。在《劇空間》中，玩者可以使用三種實際的擊球法——「流水打法」(流し打ち)、「回敬投手打法」(ピッチャー返し)和「拉長打法」(引っ張り)。在擊球時預先熟習對方投手的球種和球速，並根據球的軌道來決定擊球法，是提昇打率的關鍵。



這種擊球法的特徵，是容易擊中向著擊球手外側飛行的球(例如右投手對右打者時的SLIDER)，而且即使擊球的時機稍遲也可以擊出安打。不過想用這方法擊出長打就不太可行了。



顧名思義這是一種向著投手方向擊球的方法。其優點是最容易擊中，但打者的時機要捉得很準確，否則只會擊出滾地球。相反如果擊球手能做到「JUST MEET」(即時機最準確)，便能擊出長打。



最容易擊出長打和本壘打的擊球法，而且對於在內角飛行(即接近擊球手方向)的球有很好的效果。但問題是它不容許擊球手有任何失誤，只要你揮棒稍有遲緩，或者是擊球位置不夠準確，便極之容易成為高飛球或滾地球。

守備

難度極高的守備動作也能簡單地使出

守備一向是棒球遊戲中最困難的部份，因為球場是這麼大，但球本身卻是那麼細，想要安定地接著高速飛行的滾地球，或者是十幾層樓高的高飛球都不是件容易的事。為此，《劇空間》花了不少心思去幫助玩者應付守備的工作。例如當對方擊出高飛球時，在球的正下方就會出現一個圓圈，它的大少會隨著球的高度變化，球越高，圓圈的面積就越大。當球快要著地時，圓圈會由藍色轉為紅色，玩者這時站在該位置便能將球接住。除此之外，一些守備時的高難度動作如飛身接球和跳起接球等，在《劇空間》中只需按動L1／R1便能做到。成功時的快感實在是不言而喻的。當然，如果玩者覺得自己真的應付不了守備這部份，也可以在OPTION中將之設定為CPU自動模式，玩者只要專心送球的部份便可。



◆ 看著圓圈接高飛球就萬無一失了

◆ FINE PLAY！

遊戲共有四個模式

■OPEN戰



玩者可以自由選擇對叠的球隊，進行一場單獨的球賽。玩者可以和朋友對賽，球場、比賽時間、有沒有延長戰等都可以自由設定。

■ PENNANT RACE

進行全部共135場的公式比賽，目標爭取全年聯賽的錦標。在本模式中，玩者要將球員的狀態，投手的休息時間等都要考慮在內。

■ LEAGUE戰

選擇二至六隊自己喜歡的球隊出來，進行一次獨立的聯賽。玩者可以隨時設定比賽場數、更改球隊名稱、甚至是多人共用同一隊伍也可以。

■ 日本SERIES

從PACIFIC LEAGUE和CENTRAL LEAGUE中各選一隊冠軍球隊，來進行七局四勝制的日本棒球界每年最後之祭典「日本SERIES」比賽。

By: 咸旦仔



WILD WILD RACING PS2

製造商：	RAGE
發售日：	發售中
售價：	5800日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	73KB以上
RAC／對應DUAL SHOCK	

全新感覺的越野賽車

提到越野賽車遊戲相信大家都會想到《RALLY》，但其實大家又有沒有想過其他類型的越野賽車遊戲。不用想得這麼辛苦了，RAGE已經為大家製作了一集全新類的越野賽車遊戲《WILD WILD RACING》。這遊戲除了一般的比賽外還加入了許多特別元素，令遊戲的可玩性大大提高，再加上在PS2上推出畫質方面得到一定保障，如此獨特的遊戲大家又怎可錯過呢！



QUICK RACE

這裡可算是遊戲中的訓練模式，玩者在這裡可以任意選擇難度、天氣、時間和地區來進行比賽。在比賽進行時賽道將會分為20多個CHECK POINT，而每通過一個CHECK POINT電腦便立即將玩者與頭車所相差的時間，好讓玩者更能清楚知道自己與頭車的距離。而在這模式中玩者除了可熟習各戰車的操作外，更可以熟習各地形的特點。如在這裡也能純熟地運用出各戰車的特點的話，相信在CHAMPIONSHIP也有一定的幫助呢！







CHAMPIONSHIP

這裡是供玩者參加各地賽事的地方，玩者在開始時必須以BEGINNER的身份去參加分別在USA、INDIA和ICELAND賽事，而選擇出賽的戰車亦有3架。每一場賽事完結後都會因應玩者所取得之名次來給予分數，而每個名次的分數是第一位得8分、第二位得5分、第三位得3分、第四位得2分、第五位得1分和第六位得0分。當玩者完成3場賽事並取得總冠軍的話，玩者便可參加其他職業賽事。而進入職業賽後玩者可選擇戰車的種類亦會相對增加，當然難度亦會比之前的高，你有信心挑戰嗎？





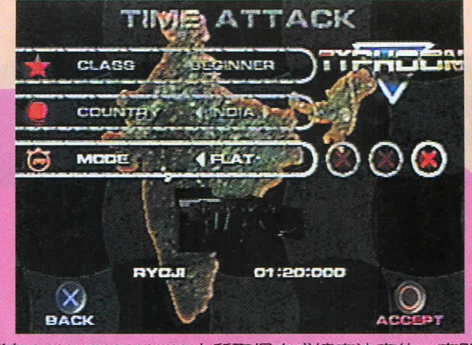
操作說明

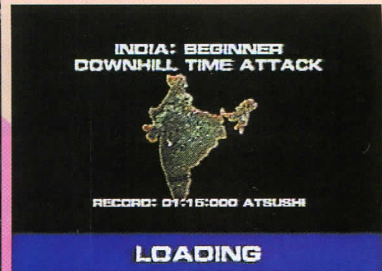
方向鍵	HANDLE
△鍵	BACK
○鍵	SIDE BRAKE
╳鍵	ACCEL
□鍵	BRAKE
L1鍵	REAR VIEW
L2鍵	GEAR DOWN
R1鍵	CHANGE VIEW
R2鍵	GEAR UP

TIME ATTACK

一個與時間競賽的地方，玩者在這裡可選擇不同地方進行比賽，而可選擇的地方、戰車的種類以及難度，是根據玩者在CAHMPIONSHIP中所取得之成績來決定的，亦即是說在CAHMPIONSHIP中所取得的成績越高，在這裡所須要挑戰的難度便越難。除此之外，這裡還有3種不同地形給玩者選擇，包括UPHILL、DOWN HILL和FLAT 3種。每一種場地都會針對一方面來進行，如UPHILL就會全上山路來進行比賽。在這裡除了可與時間比賽外，其實還可令玩者更能熟習各種不同地形的好地方呢！大家不妨來試試自己的實力有多少吧！







CHALLENGE

在這裡玩者須在限定時間之內完成比賽中所指定的條件，而完成後便有機會取得隱藏戰車和提升戰車的能力。比賽的項目分為QUEST、SKILL和STUNT三種，而每一種的勝利條件都不一樣。玩者須要依次序來完成，第一項是QUEST，玩者須在限定時間之內集齊隱藏車隊的英文字母；第二項是SKILL，玩者須在限定時間內將球推向終點；而最後一項是STUNT，玩者須要在限定時間內到達終點。當玩者完成以上項目後便可使用隱藏戰車在其他模式中比賽。





TWO PLAYERS

顧名思義是供玩者與朋友對戰的地方，遊戲會以上下分割畫面來進行，而這裡的場地、戰車種類和難易度的選擇都是與CHAMPIONSHIP相對應的。賽道上除了玩者們2架車外便沒有其他車輛，因此大家可盡情享受二人對戰的樂趣，找來三五知己盡情對戰看誰才是越野車王吧！





各戰車特性簡介

DOUBLE MOON
SPEED：★★★
ACCEL：★★★
HANDLING：★★
ENGINE：2000cc 150BHP
最高可提升至350BHP



DEMON
SPEED：★★
ACCEL：★★★
HANDLING：★★
ENGINE：V6引擎2500cc 200BHP
最高可提升至400BHP



MUD BLASTER
SPEED：★★★
ACCEL：★★
HANDLING：★★★
ENGINE：V8引擎3500cc 350BHP
最高可提升至450BHP

BLACK LIGHTNING
SPEED：★★★★
ACCEL：★★
HANDLING：★★
ENGINE：2000cc 250BHP
最高可提升至350BHP



TYPHOON
SPEED：★★
ACCEL：★★
HANDLING：★★★
ENGINE：V8引擎3500cc 250BHP
最高可提升至450BHP



KEMONO
SPEED：★★★★
ACCEL：★
HANDLING：★★★
ENGINE：2000cc 150BHP
最高可提升至350BHP



GRIFFON
SPEED：★★
ACCEL：★★★
HANDLING：★★★
ENGINE：V6引擎2500cc 300BHP
最高可提升至400BHP



BEHEMOTH
SPEED：★★★
ACCEL：★★★★
HANDLING：★
ENGINE：V8引擎3500cc 350BHP
最高可提升至450BHP



TEXT:AINHO

AMERICAN ARCADE

PS2

發行商：	ASTROLL
售價：	5800日圓
容量	CD-ROM
記憶：	1 BLOCK
發售日：	發售中
TAB/1-4P	

經典美式波子機再現

日式波子機相信大家見過或者玩過，此種玩意現今仍然大受歡迎，特別在日本這個先進的國家，不論大街小巷都見到相關店舖。不過現在介紹的並不是這些，而是美式波子機，玩法和樣貌與前者非常接近，但可惜這些波子機現在已經成為歷史，在美國上已經不會見到它們的縱影...。不過正所謂願望可成真，現在大家能夠在Playstation2上玩到這些經典玩意了！



美式波子機歷史

這些波子機發明及出產於美國國家，在60-70年代時，總共生產2000種不同款式的波子機，不論在街機或賭場中一定放置不少，而且玩法是老少咸宜。這部波子機體積比較大，長方形的體型，機內使用越過100m長的電線配置來感應波子的接觸而得到不同分數，在當時的而且確是人們娛樂首選之一。



遊戲特色

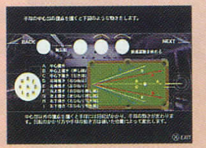
此作設有三種模式可以供玩者選擇，包括有「FREE GAME」、「CHALLENGE」及「EXPAND」。前兩者在遊戲初頭只提供二台款式選擇，只要把各台記錄打破，便能增加台數。後者是桌球遊戲的體驗版，在下面的「附加模式」再作介紹。其實美式波子機的玩法非常簡單，重點在於控制機下兩個紅色投力器，阻止波子跌落漕底或令波子移動，以致不停地接觸一些裝置來不斷增加分數，而且在遊戲進行中，還可以設定背景音樂，令玩者能夠選擇一首自己喜歡，令玩起來更加輕鬆舒服。



附加模式



當玩者沒有購買由TAKARA所推出的「EX BILLARD」桌球遊戲，便可以進入「EXPAND」模式以作試玩。遊戲玩法非常簡單，只須調教擊球力度的大小，以及方向位置便可，如玩者想真正了解桌球的原理，此作OPTION畫面中的選項提供了很專業的詳細有關資料，細心閱讀後，便有可能成為真正的職業桌球手也並不出奇呢！



TEXT 咸旦仔

EX桌球

PS2

製造商：	TAKARA
發售日：	發售中
售價：	5800日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	150KB
SPT／對應DUAL SHOCK	

PS2首個桌球遊戲

相信大家對於桌球遊戲都不會陌生，而今次TAKARA在PS2上推出首個以桌球為題材的遊戲，遊戲會以多種元素的美式桌球來進行，令本作比起其他桌球遊戲變化更加大。再加上簡單易明的操作和多種前所未聞的特別舞台，即使你不懂桌球亦會高呼「厲害！」。如此特別的遊戲大家又怎可錯過呢！

四大模式

CAROM

在這模式中的舞台與一般比賽的有些分別，這裡的桌球台是沒有洞的，玩者要以球撞球的形式來取得分數。而這裡共有5個玩法給玩者選擇，包括YOTSU DAMA(四つ球)、MITSU DAMA(三つ球)、ONE CUSHION(ワン・クッション)、FREE(フリー)和YOTSU DAMA CLASSIC(四つ球クラシック)5種，玩者在這裡除了可與電腦進行以上的比賽外，還可與朋友在此模式中一決高下。



POCKET

同樣是給玩者練習球技和與朋友對戰的地方，不過這裡的玩法就與「CAROM」有些分別。在這模式中會有8個不同種類的玩法給玩者選擇，而8種玩法分別是EIGHT BALL(エイト・ボール)、NINE BALL(ナイン・ボール)、BOWLER(ボウラード)、ROTATION(ローテーション)、14-1CONTINUOUS(14-1コンティニュアス)、BASIC(ベーシック)、ONE POCKET(ワン・ポケット)和5-9，這8種玩法各具特色，大家可在這裡嘗試到美式桌球的多元化玩法以及與朋友進行比賽看誰才是桌球高手。



TOURNAMENT

在這模式中玩者須要面對8位各具特色的桌球好手，玩者要在他們手上取得錦標賽冠軍絕對不是一件容易的事。錦標賽是以美式桌球來進行，玩者須要跟著球上的號碼依次序將球擊入洞內，如果不依次序的話便無法取得分數了。另外在比賽中玩者除了要考慮角度和力度外，玩者還要注意擊球的位置從而做到「落西」、「低Q」和「高Q」等不同效果。如此高難度的比賽你又有沒有興趣挑戰呢！

PUZZLE

看到這個題目相大家都知道這裡將會有一些超級難題等大家挑戰。在這裡會出現許多奇形怪狀的舞台如三角形、菱形、八角形、圓形和L形等，以及難度非常高的要求如在L形舞台上依序將球擊入洞內等。不過無論那一種玩法，玩者都可使用多角度視點來進行遊戲，令玩者更能看清桌上的形勢。



特別連載

在本作中除了四大模式外，還有一個特別模式「EXPAND」，玩者在這模式中可以玩到已推出的《AMERICAN ARCADE》體驗版。《AMERICAN ARCADE》是一個以彈珠為題材的遊戲，玩者可在這裡先行感受一下在現今最強家用機中玩彈珠遊戲的樂趣呢！

TEXT:AINHO

SYDNEY 2000

奧運遊戲接踵而來

PS

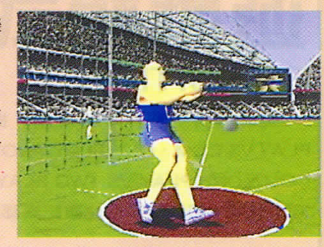
發行商：	EIDOS
售價：	美版
容量	CD-ROM
記憶：	5 BLOCKS
發售日：	發售中
SPT/1-8P	



不久前SEGA及KONAMI相繼在家用遊戲機上推出一個以今年悉尼奧運為主題的運動遊戲，名稱分別為《Virtua Athlete 2K》及《加油日本！Olympic 2000》。現在另一間以製作《Tomb Raiders》系列而聞名的遊戲公司—EIDOS亦同樣推出相關的作品，給大家感受一下真正選手們在賽事中的緊張心情。此遊戲內所收錄的比賽競技項目多達十二種，不知大家能否把全部項目的紀錄打破呢？

豐富的模式

此作是美版遊戲，因此當中出現的文字及配音自然地全部以英文表達，這樣玩者便能夠更加體會遊戲中的箇中樂趣。模式方面，共有六種可供選擇，包括有「ARCADE MODE」、「OLYMPIC MODE」、「HEAD TO HEAD」、「COACHING」等。「ARCADE MODE」中可以更改玩者操控選手的姓名、國家及比賽難度，而且可以從十二種項目中隨意挑選其中一項來開始。「OLYMPIC MODE」是一個以真正奧運形式玩法，要培育一位選手來應付每項的競技賽事，內裡設了精神、體力、最高力度及最低力度四大種類能力顯示，能力值越高則代表該個選手在賽事的表現會越有利。此外，還提供各種項目的練習，因此玩這模式便需要很長的時間。「HEAD TO HEAD」是多人對戰模式，可以使用分插擊供八人同時進行比賽。「COACHING」只是一個純屬練習的模式。



全十二種競技項目操作方法

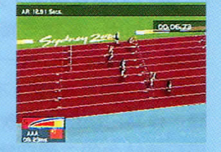
100M SPRINT（100米短跑）

以速度來決勝負的項目，玩者只要不停交替連打○、╳擊便可以增加選手的速度，切記在起跑前不要偷步。



110M HURDLES（110米跨欄）

玩者不但要不停交替連打○、╳來增加速度外，還需要按△擊作跨欄的動作。



HAMMER（擲鐵球）

一項考驗玩者方向的準確性，如不是便把鐵球擲到左右的鐵欄。至於玩法初頭不停交替連打○、╳以增加旋轉速度，當畫面右下方的能源棒的白色針移到綠色範圍時，按△擊調教擲出的方向位置，再按一下便能把鐵球擲出。



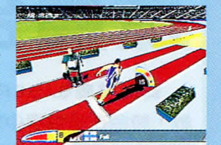
JAVELIN（標槍）

不停交替連打○、╳增加助跑速度，在到達白色界前按著△擊調教發出的角度，再按多一下便能把標槍飛出。



TRIPLE JUMP（三級跳）

同樣不停交替連打○、╳來增加助跑速度，當踏上白界時按△調教高度及起跳，連續按三次相同動作便能完成。



HIGH JUMP（跳高）

不停交替連打○、╳來助跑，到達需要起跳的位置按△擊跳起。每當成功跳過設定的高度，在第二次進行時，高度有少許增加，難度便會不斷提高。



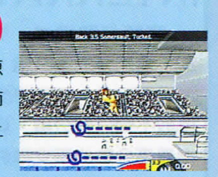
100M FREESTYLE SWIMMING（100米自由泳）

只需不停交替連打○、╳便能令泳手在水中推進。誰能夠以最快的時間完成一周，便能獲得第一名。



10M PLATFORM DIVING（10米高台跳水）

賽事進行前可以選擇選手的姿態及難度，待能源棒中紅色達至最高時，按□擊來起跳，跳下時畫面出現顏色的顯示，表示到達這點時，便需按手擊上○△□╳相應的顏色便可。



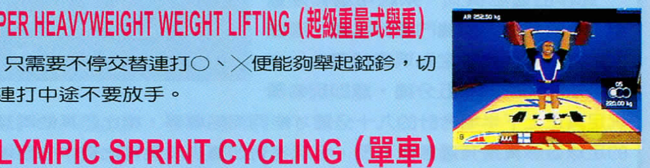
KAYAK K1 SLALOM（K1划艇賽）

玩者一邊要使用十字擊來控制划艇流動的方向，一邊不斷按○來推動划艇，以穿過河流中的各通過點來增加分數。



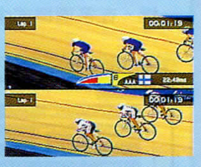
SUPER HEAVYWEIGHT WEIGHT LIFTING（超級重量式舉重）

只需要不停交替連打○、╳便能夠舉起鎚鈴，切記連打中途不要放手。



OLYMPIC SPRINT CYCLING（單車）

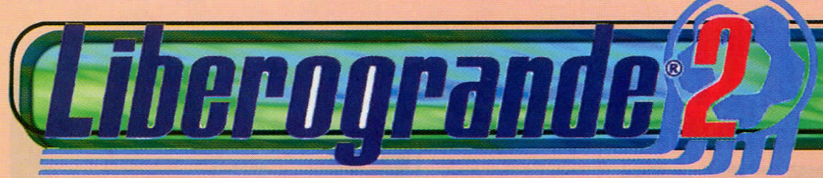
不停交替連打○、╳來增加單車的推動力，畫面以上下分割顯示兩組的比賽情況，一組有三位選手，玩者要經常注意下方紅色能源棒，待紅色增加才好繼續進行。



SKEET SHOOTING（射擊）

考驗玩家反應及眼界的項目，在畫面右下方有一多個黃色正方體的圖案，是顯示飛碟方向的來源，玩者可以使用十字擊來控制槍口的移動，待畫面中出現飛碟時，按○擊將它擊落，如出現一片飛碟，就只可以發射一發，如同時出現二個飛碟，就只可發射兩發。 Gp





TEXT:AINHO

PS

發行商：	NAMCO
售價：	5800日圓
容量	CD-ROM
記憶：	BLOCK
發售日：	9月7日(發售中)
SPT/2P	

足球熱潮停不了

大概在兩年前，NAMCO於PlayStation上推出一個非常獨特的足球遊戲，其特色便是玩者在賽事中只能操控一個球員，其餘球員的行動則代由電腦擔任。時至今日，此作的最新一集終於推出，今集的各種系統相比起前集不但有大幅度改善，而且還新增可以兩人同時進行比賽，令玩家能夠一起合作來組織出多采多姿的美麗入球，是足球迷的你，怎可錯過呢！



遊戲模式

EXHIBITION



純屬單獨一場賽事的模式，提供ONE PLAY VS COM、ONE PLAY,TWO PLAY VS COM及ONE PLAY VS TWO PLAY三種對戰方式選擇。每場賽事的比數結果都不能令遊戲出現新模式或隱藏隊伍。

LIBEROGRANDE CUP



此作原創的錦標模式，共有三十二支國家隊伍參加，以淘汰賽形式進行，如果在賽事中雙方的比數打和，最終會以射十二碼方式來決勝負。

INTERNATIONAL CUP

國際杯賽模式，有三十二支國家隊伍參加，全部分成為八組，每組有四支隊伍。每勝一場得三分，相方打成平手各得一分，敗方的就取不到任何分數。玩者只要在分組賽事中獲得最高分數的兩支隊伍，便可進入十六強來爭奪錦標。

WORLD LEAGUE



共有三十二支國家隊伍參加的世界杯聯賽模式。在這裡要在多場賽事中獲得分數來榮升第一位，以取得冠軍為目標。同樣地每勝一場場賽事可得三分，相方打平各得一分，敗方的就取不到任何分數，是個比較需要花時間去玩的模式之一。

PLAYER EDIT

如果大家覺得遊戲中登場球員的樣貌、能力很不合自己心意，想嘗試編輯一個自己真正合適的球員，此模式就非常適合你們。這裡可根據玩者的喜好，自由地編輯最多五名球員的樣貌及能力值，改變的項目總數多達十五種類之多，而且只要把上述資料記錄下來，便能夠在賽事中選用他們。

REPLAY THEATER

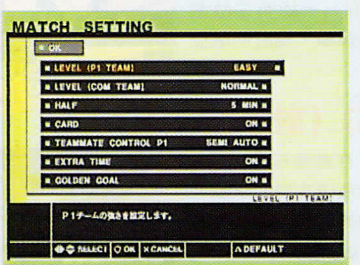


進行多場賽事中，入球的機會一定不少，但是要射出一些精彩而美麗的入球場面就非常難得，這時玩者心裡一定想著能夠記下這段場面就好，因此本作亦不例外地設有入球的記錄，作為日後隨時供欣賞之用，玩者只需要使用記憶咭內的二個空間便能夠記錄一段入球畫面。

遊戲特色



此作的遊戲模式、系統可謂非常豐富，不但可以選用龍門進行比賽，遊戲中比賽時間也可設定為現實球賽中上半場法定時間的四十五分鐘，意即玩者需玩足真正上下半場合計的九十分鐘才能夠完結場事，相比起其他同類的足球遊戲真是有過之無不及，令玩者有如置身於現實比賽中的感覺一樣。在各項模式中，還可以隨時隨地更換球員或龍門，當然每場最多只可更換三名。至於進行真正比賽前，還提供了賽前練習、更換球員、改變陣式、作戰策略，以及改變由誰負責開自由球、角球等等。練習模式方面，提供四種練習項目，包括純屬操作的練習、角球練習、自由球練習以及射十二碼。



登場隊伍



此作收錄共三十三支表現出色的國家隊伍，球員的名字全部以真實姓名登場，當中更有日本U-23國家代表隊可以使用。另外，只要以第一名來完成《LIBEROGRANDE CUP》、《INTERNATIONAL CUP》、《WORLD LEAGUE》以上三種模式，遊戲中的六支隱藏隊伍便全部出現在選擇隊伍的畫面中。

球員合作性



雖然這個《LIBEROGRANDE 2》足球遊戲，特色在於賽事中只可控制一個球員，但實質上也能夠指示己方球員行動。每當玩者非持球時，並不是袖手旁觀地觀看其他球員進行比賽，單靠電腦來操控己方球員去取勝是絕對沒有可能的，相反地，只有令自己的隊伍陷入苦戰，因此，球員的合作性非常重要，當對方球員持球或有意攻門時，玩者可以命令己方球員攔截對方或者解圍。另外，己方球員持球時，可命令他們傳球給自己，但是要注意玩者那時不要靠近對手，這樣他們是不會交給玩者，這些都是不可不知的基本技巧。

戰術應用



於比賽中，隊員除了要有良好的合作性外，還需要在適當的形勢運用適當的戰術才能夠把握克制對手或者增加多攻門的機會。在比賽前的「STRATEGY」選項中，提供六種戰術，包括有加強攻擊力、加強防守力、集中左面攻擊、集中右面攻擊、中央突破，以及除了前鋒外，其他球員退守自己的半場中指示，玩者可以在以上六種戰術中選擇其中兩種。於比賽進行時，只須按一下L1掣，就能夠使用第一種戰術，再按一下便可使用第二種戰術，簡單快捷。如果在比賽中需要更改另一種的戰術，按START掣以選擇「TEAM SETTING」，這時便出現「OK」字樣，當比賽一時停止，如罰球的情況，畫面便自動去到設定畫面讓玩者進行各項細緻更改。

新穎角球、自由球系統



開角球前，將紅色圓點設在左邊，便造出偏向右邊方向的香蕉弧形球。

其他的足球遊戲，應付開角球或自由球時，只使用一個按鈕便包含射出、力度及高度調教，這莫過於太過簡單，很不真實。不過於此作中，每當玩者應付兩者前，畫面中首先出現一個一上一下的黃色三角形游標，下方表示該球開出的方向，上方則表示開出的高度，決定這個指令後，接著再出現一個名為「STRIKE POINT」系統，畫面中有一個球的顯示，內裡出現一個紅色圓點，玩者可以使用十字掣移動這個紅色圓點放置不同位置，來造出不同方向的香蕉弧形球。



負責開自由球前，將紅色圓點設在右邊，便造出偏向左邊方向的香蕉弧形球。

射球秘訣

雖然玩者持球時只要按○掣便可以做出射球的行動，但真正將球射到龍門目標，玩者便需要進入對方半場約二十碼附近前才可以按○掣射球，在其他位置上，只當作解圍或傳中。另外射球時，應同時配合十字掣的方向，按下掣便可以射出高波，上掣可射出低波，如果不使用十字掣，只會射出一些毫無威脅的地波。



射十二碼秘訣

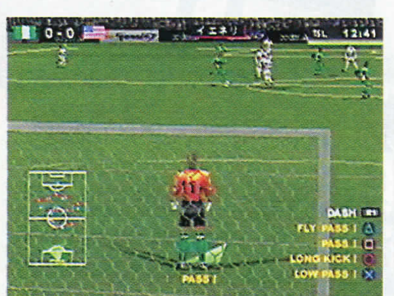
每當比賽完結，雙方比數仍然打成平手的時候，便需要射十二碼來決勝負。需然射門方法於遊戲中已經清楚顯示，但是需要射出高波，事實上並不只是按一下○掣便可以，正確理應按掣射球後，立即使用十字掣以調教射門方向，但切記不能夠移動角度過大，二十五度便可以做到左或右射入。射門力度方面，只需要到達能源棒的三分之一便足夠，如不是的話，結果就是射不中目標。



如何做個出色龍門



玩者能夠控制龍門進行比賽，但大家切記不要認為相比起操控球員來得輕鬆，如是者就大錯特錯。事實上，大家應該觀看不少真正的足球比賽，龍門一旦出現少許錯誤，便很大機會導致失球情況發生。身為龍門的你，如果自己不多加操練，不論己方球隊有如何強勁攻門表現，只要對方成功到達射門範圍時，一定非常不利。正因如此，龍門的職責除了兼顧自己不能出錯外，還需要留心觀看各個球員比賽中的情況，因為龍門的視線能夠觀望整個場地，已方持球時，可以提示他們對方現時的位置或情況，是傳球還是解圍才好。對方接近龍門時，要以適當情況去應付，如果肯定對方接近十二碼附近仍沒有意起腳射球，這時不妨走出來截球，另外玩者不要離開球門過出，遇著對方射門時，雖然成功將球撲出，可是已經太遲，返不回最後防線，結果便是GOAL...。





By:咸旦仔

幪面超人V3

PS

製造商：	BANDAI
發售日：	發售中
售價：	5800日圓
容量：	CD ROM
記憶：	1 BLOCK
FIG／對應振動	

非一般格鬥遊戲

相信對於大家來說幪面超人這個名字絕不陌生，繼上一輯的成功後，今次眼鏡廠再度推出同類型作品，並以幪面超人迷非常喜愛的《V3》做主題。今集無論在操作、畫面以及系統方面都比上集增強了許多，而且在遊戲中加入了許多新要素，如儲CARD、予告片段、團體戰等，最重要的是除了《V3》故事外還有3個隱藏故事呢！如果你是特撮迷的話又怎可錯過呀！

プッシュスタートボタン

基本操作說明

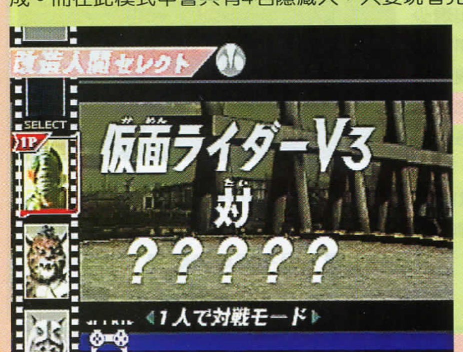
方向鍵	角色的移動
△鍵	投技
○鍵	變身／使出絕招
□鍵	拳技／配合其他鍵使出不同招式
╳鍵	腳技／配合其他鍵使出不同招式
L1鍵	防禦／配合其他鍵使出不同招式
R1鍵	防禦／配合其他鍵使出不同招式

故事模式（ストーリーモード）

不知道大家對《V3》的TV版故事還記得嗎？記不起也沒關係，因為在此模式中大家可以完全重溫昔日《V3》的英雄事跡以及親身參與各場戰鬥。而只要大家將《V3》編完成一次模式中便會追加RIDER MAN編（ライダーマン編），此編會以《4號》為主角並簡單講述他的故事，玩者同樣可以親身參與各場戰鬥。當完成RIDER MAN編之後會再次追加1號編和2號編，以這兩編的故事都是環繞《V3》來進行。另外，如果大家是以難度強來完成整個故事模式的話，在選擇畫面中便會追加多5個模式供大家選擇。

對戰模式

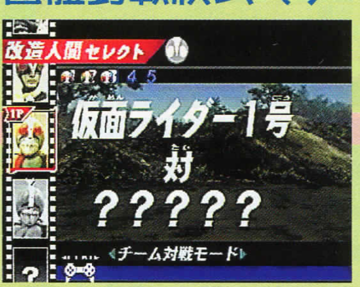
在本作中會有多個對戰模式，包括最初的「1人對戰模式」、「2人對戰模式」以及其他追加對戰模式。每種都具有獨特的戰鬥方式，先介紹「1人對戰模式」，在這模式中玩者可選擇遊戲中的角色來進行戰鬥，而遊戲方式非常簡單，玩者須要進行9場戰鬥全部取得勝利便算完成。而在此模式中會共有4名隱藏人，只要玩者完成模式一次便會出現1名隱藏人，如此類推。完成四次便可出現4名隱藏人。而「2人對戰模式」顧名思義是供玩者與朋友對戰的地方，而這裡可選擇的角色與「1人對戰模式」中的人數一樣，亦即是說如果玩者沒有在「1人對戰模式」中出現4名隱藏人的話這裡也沒有了。





追加模式

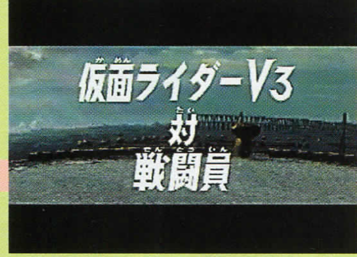
團體對戰模式（チーム對戰モード）



不知大家有否見過幪面超人與怪獸一同並肩作戰呢？我就沒有見過了！不過在本作中大家就可以嘗試一下了。玩者可在這模式中選出5名成員與電腦進行對戰，而玩法非常簡單，每隊5人以淘汰形式來進行，最後餘下的一方便是勝利者。不過大家要注意當玩者戰勝了對手後，所餘下的能源是不會回復並直接與下一名對手戰鬥，因此大家要十分小心編排隊員的次序。另外，這裡的角色選擇亦是對應「1人對戰模式」的。

劇場模式（シアターモード）

幪面超人對戰鬥員這種場面每一個故事都必定會出現的，而且每一次幪面超人都必定是以一人之力去與數十名戰鬥員戰鬥的，不過大家又有否想過幪面超人究竟能殺多少名戰鬥員呢？大家不用想得那麼辛苦只要在這個追加模式中試一試便知道，在這模式中玩者可選擇任何一個角色與戰鬥員進行戰鬥（角色選擇同樣是對應「1人對戰模式」），而戰鬥並沒有時間限制，玩者只須將不停地出現的戰鬥員消滅，當角色沒有能源便算完結，同時並會顯示出玩者所消滅了戰鬥員的數目。





其他獨特模式

V3 DIGITAL CARD MODE（V3デジタルカードモード）

CARD GAME相信大家都有聽過或者玩過，不過大家又有沒有見過幪面超人CARD呢？在這模式中大家便可以見到非常獨特的幪面超人CARD了。這裡共有3組不類型的幪面超人CARD，每1組共有33張，玩者可利用在「故事模式」和「1人對戰模式」所取得的幪面超人紀念章來換取。每一個幪面超人紀念章都可換取幪面超人CARD，不過換取是以隨機形式來進行，所以玩者欠的CARD越少時，抽到相同的機會便越大，當集齊第1組的話便可收集第2組。另外，在這裡還有二組特別CARD，一組是獎品CARD，只要玩者曾完成過「故事模式」或「1人對戰模式」的話，便會取得一定數量的獎品CARD，當完成次數越多，所得獎品CARD的數量便越多了。而另一組CARD則是隱藏CARD，它的出現方法是當大家將所有CARD集齊或以難度最強來完成「故事模式」或「1人對戰模式」的話，便會隨機出現一定數量隱藏CARD。





劇場模式（シアターモード）



一個別具心思的模式，玩者可在這裡看到「故事模式」中每一話的予告，而每個予告都是從故事中的片段剪輯了出來並加上對白，令大家在遊戲中亦有如看電視劇一般。

不過這些予告亦不是一開始就有，同樣是須要玩者完成「故事模式」才會出現的。



特訓模式

相信大家都知道在原著中，幪面超人V3擁有超過70種格鬥絕技。雖然在遊戲中《V3》的格鬥絕技沒有那麼多，不過都有超過50種格鬥絕技之多，若果要熟練所有招式相信也不是一件容易的事。有見及此，廠方特設了此模式供玩者進行練習，從而令玩者更能熟習各個角色的操作。





Text by小吉

蜘蛛俠來了



生產商：	ACTIVISION、NEVERSOFT
售價：	美版
容量：	CD-ROM
記憶：	1-6 BLOCK
發售日期：	發售中
ACT／1-2P／震動手掣	

SPIDER-MAN



蜘蛛俠大家都認識了，今次他會在PS中以3D動作遊戲再出現，在遊戲中玩者可以控制蜘蛛俠，拯救大家，而且故事是根據漫畫中的劇情，如果是他的支持者，就千萬別錯過這個遊戲。

遊戲簡介



遊戲開始時玩者可以選擇新遊戲或是訓練模式，玩者亦可以選Galley看回一些劇情中的一些精彩片段和人物，其中包括五位在遊戲中首領Scorpion、Rhino、Venom、Mysterio和Doctor Octopus等等，如果大家想回顧蜘蛛俠中的人物，便不能錯過。

基本操作

△掣	使用蜘蛛絲攻擊
□掣	用拳攻擊
╳掣	跳躍
○掣	用腳攻擊
L1掣	描準，然後可用蜘蛛絲攻擊或移動
R1掣	向上方的牆壁放出蜘蛛絲，然後爬到牆壁去
R2掣	利用蜘蛛絲的幫助飛到面對的建築物或牆壁

一起爬爬爬



說到蜘蛛俠，當然不能不提他的壁虎功，能夠在平滑的牆上爬來爬去，絕對是能人所不能，在遊戲中，玩者當然可以控制他在摩天大樓、牆上和天花板爬來爬去，更能在敵人的頭上跳下來突擊，來一招攻其無備。



訓練模式



這個模式中有多種訓練給玩者選擇，例如攻擊、移動、使用蜘蛛絲攻擊的準確度和拿取寶物等等，絕對是給玩者一個好好鍛煉一下才開始正式的遊戲。而且玩者絕對要純熟地使用蜘蛛絲來作出攻擊和移動，否則到了較後的戰鬥便很難順利通過。



多種的攻擊方法



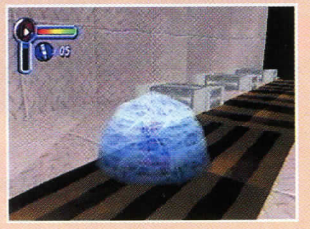
這遊戲中能使用多種不同的攻擊方法，除了可以組合拳腳作出攻擊外，玩者亦可以爬在天花板上然後在敵人的上空按□掣和○掣作出攻擊，同樣地，跳躍中亦可以用□掣和○掣進行攻擊，除了埋身肉搏戰外，蜘蛛俠亦可用蜘蛛絲作出攻擊，雖然只能使用△掣來作出蜘蛛絲攻擊，但只要配合方向掣一同使用，便能有總共五種的蜘蛛絲攻擊，稍後會介紹五種的蜘蛛絲攻擊方法和效用，另外只要△掣同□掣或○掣同按，便能抓住對方並作出攻擊。



五種不同的△掣攻擊



使用這幾種攻擊會消耗一定的能量，所以千萬不可胡亂使用，按著△掣是利用蜘蛛絲纏著對方，使他動彈不得，一般嘍囉更會被其擊倒；↑+△掣是發出球狀的物體向遠方的敵人攻擊，但攻擊力只是一般；↓+△掣是向敵人射出蜘蛛絲，然後按□掣便能把他摔倒，距離敵人越遠越大殺傷力；←+△掣是把蜘蛛絲結成利器在手上，加強拳擊的攻擊力；→+△掣是造出一個大的蜘蛛網保護自己同向四面八方作出攻擊，在被圍困時是很有用的，但會大量消耗能量。



鬥智鬥力



在遊戲中有很多不同的限制，玩者一定要符合遊戲中的要求，不只是把敵人打倒，有時可能要拯救人質、不給敵人逃掉或將炸彈放置到安全的地方等等。要完成他們便一定要運用一些策略，否則很容易因為人質等等給殺掉而Game Over，所以一定要小心行事，絕不能大意。在畫面的左上方計是讓玩者知道體力和能量的剩餘量，右下方是指示玩者要去的方向。

滿地都是寶



玩者在地上經常可拾取道具，它們主要是用來回復體力和能量，而桌子、花盆等等可以用作攻擊，而且威力很強。至於遊戲初開始的時候，會有一些問號在地上，只要玩者控制蜘蛛俠移動到問號處，電腦便會給玩者一些基本操控的方法和提示等等，對於初玩者有很大的幫助。

遊戲的其他特點

這遊戲用回蜘蛛俠的漫畫故事，令玩者增加不少投入感，而不是只掛其名。對於他的支持者絕對是再好不過了。另外3D動作遊戲亦是這遊戲的一大特點，遊戲中玩者能以任何角度觀看四周，就如置身在現場般，但玩者只能看到蜘蛛俠的前方，如果玩者要看清四周便一定要改變蜘蛛俠所面向的方向。玩者一定要留意四周，否則便很容易給敵人從後偷襲。

TEXT:AINHO



BALL BREAKERS

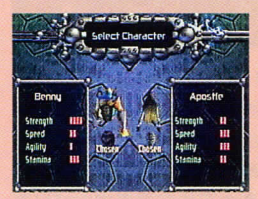


滑板式玩法?

發行商：	Lost Toys
售價：	美版
容量	CD-ROM
記憶：	1 BLOCK
發售日：	發售中
ACT/1-2P	



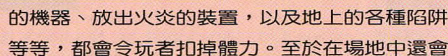
近來在本港大受歡迎的滑板車玩意，不論小朋友或者青少年們都愛上它，現在有個玩法相似的美版動作遊戲推出，不過就把滑板車改為一個圓球來推動遊戲中角色的移動，而且遊戲過版條件簡單得來又非常有趣呢！



遊戲特色

玩者要依靠每版場地上的高底地形，令角色的行動速度增加來到達一些高處地方完成各項任務。遊戲提供五名角色可供選擇，包括有Angel、Apostle、Benny、Lockdown、SO-PM-IE。不同的角色會有不同的能力值，差別在於攻擊力量、攻擊範圍、移動速度及體力能源四大種類。版數方面，共設有十版之多，每版中再分成幾個細版面，每版最多設有五個細版面。各版面完成方法非常簡單，可是有些版面存在一些阻礙物，例如有水池、發出激光的機器、放出火炎的裝置，以及地上的各種陷阱等等，都會令玩者扣掉體力。至於在場地中還會遇上敵人，玩者可以決定是否攻擊它們，如擊敗它後，便會遺留一個輔助行動的圓球，經過幾秒後便會爆炸，這時玩者接近它便會扣掉體力，為安全起見盡量遠離它好了。



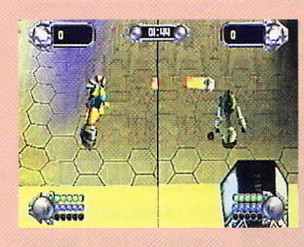




輔助攻擊技能



玩者除了使用普通的攻擊方法擊倒敵人外，還可以使出特別技能及必殺技，但要注意兩者是設有使用次數限制，當被受敵人攻擊或攻擊敵人時，遊戲畫面右下方的橙色方格便會增加，待儲滿後，就能自動發出威力強大的必殺技，可把多名敵人給予嚴重傷害。



對戰模式

這個有趣的動作遊戲怎能夠缺少兩人同時的對戰模式。雙方以左右分割畫面進行，內裡有多種任務選擇，對戰中不但同樣能夠攻擊對方，而且還可以使用場地內提供的道具來阻礙對方移動及攻擊對方。

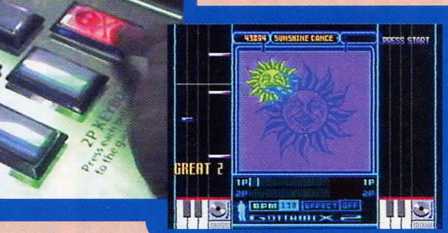
TEXT:AINHO



BEATMANIA APPEND GOTTAMIX 2 ~Going Global~

捽碟捽到世界各地

發行商：	KONAMI
售價：	OPEN
容量	CD-ROM
記憶：	5 BLOCKS
發售日：	9月7日(發售中)
ETC/2P	

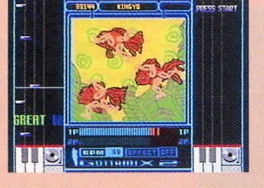


KONAMI招牌作品音樂節拍遊戲的捽碟機系列，相信大家都知道這系列已經推出不少同系列作品，廠商其目的都是希望能夠把音樂熱潮仍然保持著，不要停止下來。因此，現在繼續送上最新一集的追加碟，今次收錄的歌曲總數多達三十首以上，全部都是以世界各地流行中，充滿著民俗特色的音樂，喜歡捽碟文化的你或是想聽具有濃厚色彩味道的歌曲便不要錯過。

遊戲模式



此作設有四種模式供玩者選擇，其中最為有趣便是這個「GAME START MODE」中提供七種特別新玩意，包括有「HIDDEN」－音符中途消失、「DOUBLE」－一人需要應付兩面操作、「BATTLE」－兩面音符配置相同的對戰、「RANDOM」－音符配置突然改變、「MIRROR」－白色鍵與黑色鍵的按鈕對調、「SUDDEN」－音符只有中途出現，以及「HI-SPEED」－音符移動比平常快三倍。「TRAINING MODE」可選擇一首不停地練習，進入遊戲初時只有一首歌曲，玩者只要成功通過，其他歌曲便會陸續出現。「FREE MODE」則是一個可隨意選擇任何一首歌曲來進行遊戲，當中包括上段提及過的七種特別新玩意系統，於這模式進行不同的歌曲，不論成功與否，都不會令此作出現任何新歌曲。



BONUS EDIT 出現方法



玩者首先把原街機版「BEATMANIA」DISC 1放於PlayStation上並啟動它，然後遊戲中的模式選擇畫面中，進入一個名為DISC CHANGE以更換「APPEND 3RD MIX」或「APPEND GOTTAMIX」，只要啟動其中一個遊戲，再次進入DISC CHANGE來啟動此作「APPEND GOTTAMIX 2」，模式選項中便出現多一個附有十二首歌曲街機版本的BONUS EDIT模式。當中有BOA BOA LADY、PARANOIA MAX、La Bossanova de Fabienne、Do you love me?、ATTACK THE MUSIC、CHAIN、DENIM、SKA A GO GO、SUPER HIGHWAY、CRYMSON、HELL SCAPER和GENOM SCREAMS。



Text by 小吉

非一般的賽車 PS

Destruction Derby RAIN

生產商：	Psygnosis
售價：	美版
容量：	CD-ROM
記憶：	1 BLOCK
發售日：	發售中
RAC／1~2P	

這是一個以破壞為名的賽車遊戲，在一般的鬥快模式中，玩者可以用自己的車，以超高速撞向其他的車，使被撞的車返來覆去，享受一下四處破壞的滋味，但自己的車如果受到太大的損傷，便會Game Over，玩者亦可以不碰任何障礙物和車為目標。遊戲中總共有五種語言供玩者選擇，包括英文、法文、德文、西班牙文和意大利文。

破壞與賽車

這個遊戲中總共有三個不同的比賽模式，分別是純粹以速度爭取首名的WRECKIN' RACING(破壞疾速競賽)，當完成一個賽道並取得首一、二名，便會有新的賽道和車給玩者選擇。在這模式中，如果玩者的車受到太大的損壞，便會因車不能先進而被判輸，玩者可以在螢光幕左下方觀看自己操控的車的受損程度；而SMASH 4 $玩法和WRECKIN' RACING相同但玩者可以用錢購入心愛的車同將其改造，玩者起初有$1500作為購入車輛用，但可以給購得車並不多，因為較好的車都很貴，唯有在比賽中爭取好成績以取得更多的錢；而BATTLE(戰鬥)當然是車與車互相攻擊並把對手打倒，最後留下來的就是勝利者。



遊戲的操縱方法

鍵	功能
×掣	加速
○掣	退後
△掣	無效果
□掣	煞車
L1掣	改變視點
L2掣	TURBO
R1掣	看後方
R2掣	HANDBRAKE

亡命碰碰車

在BATTLE中亦有四個不同的戰鬥方法，分別是ASSAULT、DESTRUCTION、SKYSCRAPER同PASS DA BOMB。在SKYSCRAPER(摩天大樓)的模式中，玩者會和電腦在摩天大樓的頂進行亡命碰碰車，稍一不慎便會給撞到平台外，由數十層的摩天大樓上跌下來，有時會因想撞對方的車到街外但落空了，反是自己停不了而衝到平台外輸掉。玩者大可的在這模式中好好享受一下撞車的滋味。





破壞就是一切

這個遊戲以破壞為名，但往往玩者未成功破壞別的車時，已被對方的車給撞散了。而且面對面的相撞，兩方都會受到很大的損傷，所以玩者應該避免迎頭相撞。

Text by 小吉

球星大集會!! PS

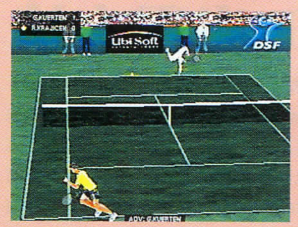
All Star Tennis 2000

生產商：	Ubi Soft
售價：	美版
容量：	CD-ROM
記憶：	未定
發售日：	發售中
SPT／1~4P	

這是一個以網球為主題的遊戲，加上遊戲的名稱是All Star Tennis 2000，當然會有不少球星的登場，其中更有張德培和菲臘普西斯等出色球手。遊戲中有四種語言供玩者選擇。分別是英文、荷蘭文、意大利文和西班牙文。

開始的選項

當玩者選擇完語言後，便可進入Main Menu中，在這裡總共有五個選項，分別是Exhibition、Tournament、Season、Load和Options。Exhibition是一般的比賽，最多可以四人同時對賽，人物方面是沒有規定男對男或女對女，玩者可以自由配搭；Tournament是錦標賽，玩者可以選擇單打、雙打和混雙；Season是聯賽，同樣有單槓插B雙打和混雙供玩者選擇；Load是讀取舊記錄；Options是設定音量大少和遊戲速度和盤數等。



比賽時的操縱方法如下

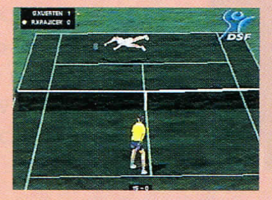
鍵	功能
L1掣	打出的球的路線向左轉彎
R1掣	打出的球的路線向右轉彎
□掣	擊球時加上後旋，令球落地後去勢減弱
△掣	吊高球，越過對方的頭
○掣	擊球時加上上旋，令球落地後向前加速
×掣	發球，大力抽擊

選擇人物

玩者可以選擇自己的心愛球員進行比賽，在選擇球員時除了會看到球員外，玩者還可以看一些有關球員的資料，分別有姓名、出生日期和地點、成為職業球員的年份、身高、體重、最高的排名和握拍的手等資料。

比賽時的特別之處

在比賽進行中，玩者除了會聽到球手用力擊球時，球拍打擊網球時的聲音外，還會聽到球員用力時的叫聲，而每當得分、發球失誤和重發等等，玩者都會聽到裁判的聲音，裁判有時亦會叫觀眾安靜，和真實的比賽沒有太大的分別，此外在比賽中，如果雙方很久未能取分，觀眾會因不耐煩而用一些說話『激勵』球員，如『Come on baby!!』。



重播

在比賽中，若玩者得分時，球是落在邊界上或旁，電腦都會自動重播，並在球的落點以黃點表示。讓玩者能清楚看見球的落點。玩者不想看重播，亦可以按Start掣跳過並繼續遊戲。



TOY RAIDER 被孩童遺忘的玩伴·紙製玩具

中秋節剛剛過去，大家有沒有於假期去應應節，賞月玩燈籠呢？現代的燈籠大多也是使用膠製以乾電池推動的，會閃亮的不在話下，還會播放出音樂的。使用的素材有多樣化得很，包括吹氣的、膠模製的、甚至有用金屬製造的。回憶起筆者小時的紙製燈籠，用竹條、玻璃紙或是薄身的紙張製作成不同的形狀，有交通公具和動物等等，於學校的美術堂也有學造的，這也是我們最多接觸的紙裝玩具之一。現在於大時大節這類紙製玩具的蹤跡也越來越少，那麼它們去了那兒呢？是否紙製的玩具在香港已經不受歡迎，而被眾多的二十一世紀的玩具所淘汰掉了？事實並不是這樣。筆者發現它們在另一個地方以另一個形態生存下去。

不知道各位可愛的讀者有沒有看日本少女漫畫的習慣呢？我便有這個習慣了，因為除了為追看的連載漫畫作品而買之外，是為了書中附送的玩具精品。這些玩具精品能吸引我是它們全是由紙品所製成的，而且於組合的過程之中是不用任何接合劑，不會在外形上有什麼影響，設計上絕不馬虎。在眾多日本少女漫畫月刊之中，只有兩三本依然保持這個附送紙製玩具，各位讀者有興趣的話不妨買來看看，經常有紙製玩具附送的兩本少女漫畫月刊是《ＲＩＢＯＮ》和《NAKAYOSHI》。大部份的精品也是學生常用的文具等東西，這是因為月刊的對象是小學至中學生吧。當中有書架、盒子、小抽屜和紙巾盒，也有時間表、儲蓄箱和特別的玩具。但相對於玩樂的價值來說，這些大部份也是書桌上的小飾物罷了。另一些比較對象年齡低的日本兒童電視月刊會附送的玩具是較為有趣呢，這類月刊的題材多也是特攝片和兒童節目卡通，所以它們附送的紙製玩具都會是一些用硬咭紙組合而成的活動超人公仔、立體紙板會行的比卡超，一些特攝英雄的面具，他們所使用的武器等等。公仔有不同的姿勢，甚至有能夠合體的機械人，可以在天空飛行輕型膠製造的戰機，用紙板製作的超人打怪獸情景模型。大家如果對這一種有趣的玩兒有興趣的話，可以去一些較大型的日本書店找找日本兒童電視月刊，也有一些是一星期出一次的，廿至三十元便有一本。筆者的桌子上也有很多書刊附送的紙製玩具呢。







◆筆者主要購買的日本少女漫畫月刊《ＲＩＢＯＮ》和《NAKAYOSHI》也是有紙製玩具附送的。



◆這個是硬咭紙製造的盒子，大小剛好適合放在桌面上。



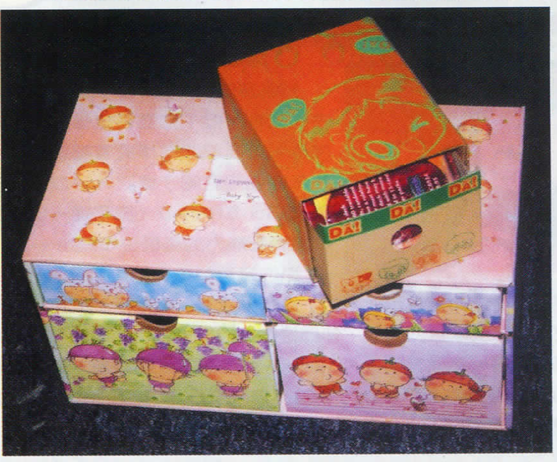
◆紙巾筒上有漫畫的圖案，實用之餘也十分別緻的呢。



◆信箱這個東西是愛交筆友的朋友們喜歡的紙製文具來。



◆書架除了放漫畫帖之外也是擺放CD的好地方來。

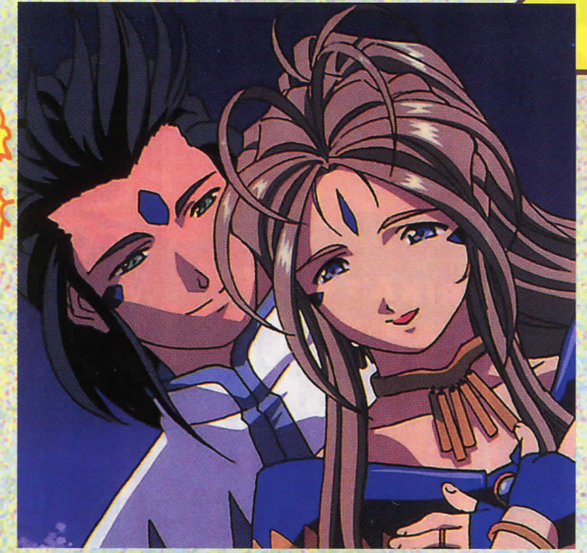


◆大小抽屜能夠將東西放置得非常妥當，是整理書桌的重要工具。

組員：守護月天小璘

女神的妒忌

我的愛神



2000年10月21日於日本公映

© 藤島康介／講談社 © 2000《我的愛神》映畫製作委員會

早前為各位介紹過的《我的愛神》電影版，最近終於決定在10月21日公映，並於同場加映藤島康介的另一套作品《ExDriver Clip》，喜歡藤島老師的Fans到時必定大飽眼福了。說回《我的愛神》的故事內容吧！上次說到螢一所就讀的大學之課外活動「貓實工大自動車部」，由於有一位美麗而神秘的女生加入從而有新組員不斷加入，令致自動車部不用解散，於是所有自動車部的成員就舉行了一個新人歡迎會。在進行歡迎會中，貝露見到螢一受到眾多位女孩子歡迎，心裡感到不是味兒，於是她便離開歡迎會。就在偶然的機會下，她竟然重遇以前於天界時的恩師——捷列天(セレスティン)。貝露由從前開始已一直對他有好感，如今他突然出現在自己的眼前，並在此時擁吻了自己，在她開始對螢一的感情有所動搖的同時，亦昏倒不省人事。

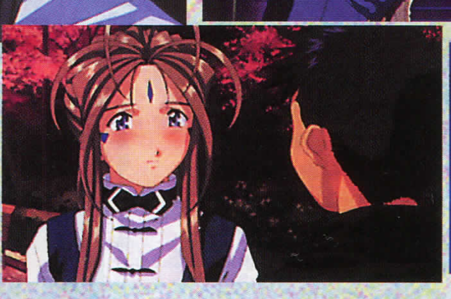
貝露不知是否被捷列天吻了的原因，她的性情出現了突變，好像從來都沒有與螢一有過什麼感情，並與捷列天的感情越來越親密般！但其實這又有可能是因為要向螢一報復，而假裝與捷列天親密，貝露的行為的確令人匪夷所思。然而在其後，從一個可靠的消息得知，有一位監犯從「月之監獄」中逃走出來。難道捷列天就是……



STAFF

監督：合田浩章
人物設計、總插畫監督：松原秀典
機械設計：村田俊治
劇本：橫手美智子、富澤義彥
演出：別所誠人
音樂：濱口史郎







擁有超能力的感想是……

Sci-fi Harry

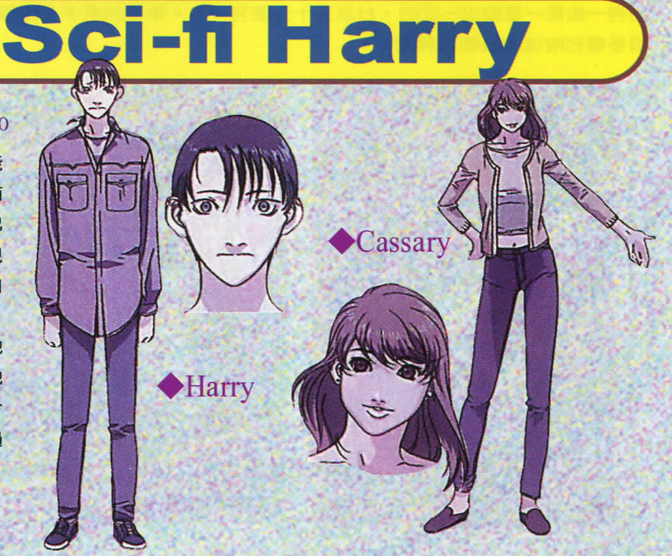
10月6日開始逢星期五深夜2時09分於朝日系電視台播放

© 飯田譲治／サイファイハリー2000



相信各位有看過不少有關人類擁有超能力的故事，但不知當各位看完後，有沒有想過假如自己亦同樣擁有超能力時，自己會怎樣運用它呢？這次為各位介紹的電視動畫《Sci-fi Harry》，就是從一位剛發現自己擁有超能力的高校少年開始。

那位擁有超能力的少年名為Harry，他本身是不知道自己擁有超能力的；他十分懦弱，經常受到欺負。幸好在他每次受到別人的欺負的時候，都總是得到其同學Cassary的幫助，才能令他不至於受害。然而有一次，Cassary卻受到別人的欺負，眼前曾經幫過自己的同學受到欺負，Harry不知不覺間發揮出自己的超能力！從此，Harry和Cassary就捲入一連串困擾中。



◆Cassary

◆Harry

誰是景太郎約定之人？

Love Hina

逢星期三晚上10時28分於東京電視台播放



最近被多個機種遊戲化的漫畫作品《Love Hina》，在電視動畫版方面已進入尾聲，奈留同母異父的妹妹出現、公佈考試成績的日子續漸迫近、誰是約定的人，這一切一切都令奈留、景太郎和睦美非常煩惱。各位關心他們的朋友，想不想知道結局的幾話內容是怎樣呢？

考上東大的原因

成瀨川美就是奈留的妹妹，她是異父的女兒，性格與其父相似，不是太清楚奈留的想法；這次她來到雛田莊，是為了前來勸服奈留放棄考上大學，並跟她回家。在美說服奈留時，她向奈留問了一句：「為何非東大不入呢？」這時立刻令奈留開始感到疑惑，或許她已一直也對自己與景太郎作出「一起進入東大」的承諾而耿耿於懷吧！？所以她從來没想過要放棄考試。





浪人人生

考試終於完結，景太郎和睦美便一同觀看考試成績。結果，考上的就只有睦美，而景太郎依舊的落第。雖然對於景太郎來說，考不上東大令他感到很失落，但已有兩次浪人生涯的他，就只好面對現實，繼續做第三次的浪人吧！



約定之人

返回奈留方面，美的事情雖然好像已經告一段落，可是正所謂「一波未平，一波又起」，她竟然發現了景太郎的約定之人就是睦美！當她想到景太郎再不需要她，而她又因為媽媽改嫁而令她無家可歸的時候，就開始續漸對景太十分冷淡，並決定要離開雛田莊。身為奈留朋友的景太郎，見到她作出了180度轉變當然感到奇怪，於是就開始進行調查，其後終於發現奈留原來知道了他一直很想知道的約定之人身份。當景太郎知道這人就是睦美，令他的心情頓時感到十分複雜，不過現在並不是想誰是約定之人的時候，最重要的就是要找回奈留！



STAFF

原作：赤松健
監督：岩崎良明
人物設計：宇野誠
美術監督：高山八大

全家救地球

地球防衛家族

預定2001年於日本電視放映



一般拯救地球的勇者故事，那些勇者都是從不同的地方中選出勝任的人去擔任的，不過這次的勇者竟然是全都是一家人，連正打算離婚的爸爸和媽媽都是勇者……究竟是什麼原因令這一家人要承擔起「拯救地球」這麼重要的任務呢？

原來一切的原因都是由一封Fax信引起。原本都不是過著幸福生活的大地一家，爸爸和媽媽都因為不滿對方而準備離婚；可是就在某天早上，他們竟從Fax機收到一封叫他們拯救地球的救求信。突如奇來的信真的令他們感到莫明奇妙，不過這的確是千真萬確的事實，而侵略者更立刻出現他們面前！從此他們就披起戰衣，與侵略者奮鬥到底了。

但是，大地夫婦談論著離婚的事情又怎樣呢？相信都要暫時扰擱，直至將侵略者消滅為止吧！



竹内結子

Yuko Takeuchi

PROFLE

本名：竹內結子/Takeuchi Yuko
出生日期：1980年4月1日
年齡：20歲
出身地：崎玉縣
星座：牧羊座
血型：A型
興趣：看書、觀賞電影



竹內結子這個名字可能大家並不熟悉，但看過電影「RING」的讀者都大概記得她的樣子。在96年開始參演電視劇集的竹內結子由最初《新・木曜の怪談「CYBORG」之後，直至現在共參予過10套劇集，最新參予的劇集就是剛剛在9月15日完結的「FRIENDS」，而她飾演劇中的松野美雪。竹內結子除了拍攝「FRIENDS」的工作外，早前她亦為JT拍攝新一輯「GREEN'S」的綠茶廣告。話雖如此，竹內結子亦為即將在10月12日開始播放的秋季日劇「STYLE」作準備，當中飾演加入一間外資百貨公司的PERSONAL SHOP新職員一榊原 栞 GP。

JP-Idol.net

竹內結子
http://www.stardust.co.jp/rooms/yuko/



TEXT：咸旦仔
意見收集站：
《gpgary@gameplayers.com.hk》

咸旦漫談

已好幾期沒有在這裡與大家「吹水」了，大家是否很悶呢？沒有錯，因為近期畫壇真的比較平靜呢。不過近期較為受注目的相信是天行社的CAPCOM VS SNK了，在漫畫節中推出了序章後大受好評的作品已決定在9月20日正式推出，而創刊號將會送出刻有角色圖案火機。另外電影界紅星志雄哥亦會於9月20日推出一本以志雄哥少年時如何打出名堂為題材的《四九之戰無不勝》，第一期還會送出金屬兵器惡龍霸刀，喜歡江湖漫畫的朋友記得星期三到書報店看看啦！

本地漫遊

新著李小龍

編繪：上官小寶、牛佬
出版：鄺氏漫畫有限公司
售價：$13



故事簡介：繼新著龍虎門之後，另一本經典漫畫《李小龍》亦在上官小寶和牛佬監製下從新編繪出來。有兩位畫壇宗師監製相信必定能令大家滿意，而故事方面將會由李小龍偷渡來港並投靠表哥伍偉東開始。雖然其母千叮萬囑不可胡亂動武，奈何以小龍嫉惡如仇的性格，又怎會是甘於平淡的人呢！究竟小龍會遇上怎樣的敵人，而他的截拳道又是否無敵呢？

國際漫遊





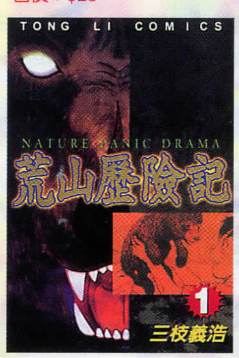
山難搜索隊

編繪：紅林直
出版：正文出版有限公司
售價：$33

故事簡介：醫大生鹿賀晶在單獨攀登劍岳時遇難，幸而被山難搜索隊的新隊員嘉門遙所救。三年後，鹿賀自願放棄做醫生並加入山難搜索隊，就在上任的首天便遇上兩宗山難意外。當鹿賀接到行動中的遙墜下山崖的消息後，便決定前往搜索。另一方面，遙墜崖後依然繼續搜索並發現一名遇難少年。當她知道少年的父親朝著山下的水道走去時，馬上前往營救，就在找到那位父親之際卻遇上了急流，幸好在危急關頭，鹿賀他們及時趕到並把她救回。鹿賀等人回到地面後，又接到了弒母案的少年疑犯逃到劍岳上，於是山難搜索隊便再次出動。

荒山歷險記

編繪：三枝義浩
出版：東立出版集團有限公司
售價：$28



故事簡介：川瀨遼從小便與幸雄和宏斗是好友，後來因阿宏到私立學校唸書，而川瀨遼和幸雄也在不同的班別唸書，因此大家便少了很多見面的機會。突然阿宏致電給二人並提意利用三天的連續假期一同到恩根湖去釣魚，就在眾人前往途中卻突然想起小時常到的黑士山，跟著眾人便改變路線決定前往令眾人懷念的黑士山。可是就是這樣的改變，令他們遇上畢生難忘的事！究竟他們能否安全離開黑士山呢？

漫畫出版時間表

天下

日期	書名	售價
9月21日	鋼 #4	$28
	孔雀王退魔聖傳 #2	$35
22日	灣岸MIDNIGHT #6	$30
	Silent eyes沉默的眼 #4	$28
	輝夜姬 #15	$28
27日	死刑執行中	$30
29日	KIRARA #1	$30
	下弦之月#1	$28
	我的愛神 #21	$32
	GOODMORNING CALL #1	$28

文化傳信

日期	書名	售價
9月20日	EX-am #41	$22
	多啦A夢 #35 (再版)	$30
21日	轟天鐵拳傳 #27	$38
	Rising Impact #7	$30
26日	仙太郎 #18	$30
27日	EX-am #42	$22
	多啦A夢 #36 (再版)	$30

玉皇朝

日期	書名
7月17日	花樣男子 #21
19日	魁！男塾 #3
	天子傳奇肆 #60
	STRAIN血統 #4
9月20日	神鵰俠侶 #43
21日	新著龍虎門 #17
	魁！男塾 #6
	朱古力 #1
22日	車神傳說巨摩郡 #19
	神兵玄奇 #70
	大時代 #3 (完)
24日	非常偵探 #7
26日	紅髮安妮 #4
27日	天子傳奇肆 #72
28日	尼祿 #1
	神鵰俠侶 #44
29日	新著龍虎門 #17
30日	神兵玄奇 #80
	東京暴族2 #2
	昂 #1
	龍神 #35

日本新刊

Presented by：MS、小璘、隨風

悠久組曲 OFFICIAL FAN BOX

出版社：角川書店
售價：2980日圓

《悠久組曲OFFICIAL FAN BOX》其實可以稱為遊戲《悠久組曲》的精品組合，因為當中除了有一本公式原畫集之外，還有遊戲中共三十二名聲優的簽名POSTER、15張原創咭(此套咭一張共有32)、學園校章和制服鈕扣各一枚，以及CD「悠久學園 公式音盤」。CD中共收錄4首歌，分別是「悠久學園校歌」及「卒業寫真」這兩首歌的演唱版及音樂版，在原畫集中可以找到這兩首歌的歌詞，而演唱者則有三木真一郎、折笠愛及南央美等共11位聲優。

另外，公式原畫集所收錄的是遊戲中CG的設定原畫，差不多有80多張，對FANS們來說很有收藏價值。(隨風)






叮噹大長篇 VOL.20 大雄的太陽王子傳說

出版社：小學館
作者：藤子・F・不二雄プロ
售價：390日圓

叮噹(多啦A夢)大長篇的最新一期，今次的故事非常有趣，話說大雄等人利用叮噹的法寶，演一場「白雪公主」的戲劇，可是其中因大雄和技安的爭吵而告失敗，在他們互相搶奪法寶之際，產生了時空混亂，來到一個不知明的時代，而那個時代的一國王子，竟與大雄的樣子相同，因此在機玄巧合之下，兩者的身份換掉，從此時開始，大雄漸漸發覺危機的存在。(MS)

在遙遠之時空中

作者：水野十子
出版社：白泉社
售價：390日圓

於月刊少女漫畫《LALA》中連載，並最近於PlayStation推出的遊戲作品《在遙遠之時空中》的原作漫畫。當中的內容將會比遊戲中詳細，故事是講述女主角茜因為受到鬼之一族的首領「亞格拉姆」的召喚，而來到日本古代的平安京時代。然而亞格拉姆的目的，是想利用有龍神力量的茜來操控整個京，得知其陰謀的茜決定成為神龍的神子，並與守護她的八葉一同對付他。(小璘)





PitaTen

作者：Koge-Donbo
出版社：Media Works
售價：550日圓

此作是繪畫《Digi Carat》的作者的最新漫畫，穿上華麗的衣服與頭上可愛的飾物仍然是作者筆下的女孩之特色。當中講述就讀小學的湖太郎在一天上學時，有一位少女突然上前向他說與她交往，遇到這奇怪的事情，湖太郎當然沒有理會她。原來這位少女是一位天使，她來到凡間的目的是為了要昇級成為更高級的天使，可是她的烏龍性格令致笑話百出。鄰居就是天使的湖太郎，究竟接著會發生什麼事呢？(小璘)

DRAGON QUEST 幻之大地(8)

出版社：ENIX
作者：神崎まさおみ
售價：390日圓

雖然近日的話題遊戲《DRAGON QUEST》大熱，但是其前作《VI》的漫畫還未完結，故事說到主角波捷來到一個被冰封的村落，他們為了解開這村的咀咒，便與雪之精靈發生戰鬥，波捷顯示其實力，精靈才找到真勇者，並將傳說之劍交給他。另一方面，於世界各地討伐魔物的泰利，因得不到傳說之劍而被魔王利用。(MS)

註：
1)本欄所列的售價均不包括日本本土所徵收之5%銷售稅。
2)本欄所列出的書籍，可到日資百貨公司的書店訂購。

CD-Broswer

TEXT：時雨

REAL

主唱：L'arc~en~Ciel
發售商：Ki/oon Records
編號：KSC2 333
發售日：8月30日
價格：3059日圓



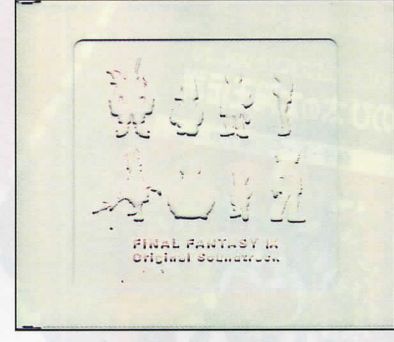
不知不覺間這已經是L'arc~en~Ciel的第八隻大碟。全碟收錄了11首樂曲，當中包括了《LOVE FLIES》、《NEO UNIVERSE》、《finale》和《STAY AWAY》等。這些SINGLE作品大都是CM用的歌曲，大家應該都耳熟能詳，因此今次筆者會集中介紹本大碟內的其他新作。首先《get out from the shell~asian versioni~》本是《STAY AWAY》的SIDE B，說實在hyde的英文真的相當難聽，但yukihiro的曲追回不少分數；《THE NEPENTHES》延續了《get out~》的強勁節奏，而且充滿LIVE的感覺。留意背後做和音的「k」唱得極之出色；《bravery》是本碟中筆者最欣賞的樂曲，優美的旋律與hyde的歌聲、tetsu的歌詞可說是配合得天衣無縫；《ROUTE 666》這「地獄道路」一如所料是ROCK味極重的作品，ken的結他技巧在此曲中表現無遺；接著下來的《TIME SLIP》慢慢將聽者興奮的心境平靜下來，迎接大碟的尾聲……聽罷本碟，相信大家一定會對L'arc會有更「真實」的體驗。

樂評分：9分

FINAL FANTASY IX ORIGINAL SOUNDTRACK

遊戲：FINAL FANTASY IX
作曲：植松伸夫
發售商：DigiCube
編號：SSCX 10043~6
發售日：8月30日
價格：3873日圓

《FINAL FANTASY》的音樂早由《III》開始已經成為了一種「名牌」，這除了和遊戲的人氣有關外，也和植松伸夫的作曲技巧不無關係。在他的筆下，我們聽過不少名曲——水晶的主題曲、《FF》傳統的OPENING、陸行鳥的主題曲等等。植松也擅於將音樂和遊戲的劇情互相配合，加強在玩家心目中的印象。而今次《FF9》的音樂也一樣做到了這個效果。說回《FF9》的SOUNDTRACK，如果大家沒有玩過遊戲本身，這套份量十足(4 CD)的SOUNDTRACK可能會有些吃不消，但如果作為FANS，買它回去當作讀書或工作時的背景音樂可說是相當不錯。不過比較可惜的是，今次《FF9》的主題歌《Melodies Of Life》和《FF8》王菲的《Eyes On Me》相比吸引程度實在差太遠了，否則整體的完成度一定更高。



樂評分：7分

Japanese pop

ZOO～給我愛～



主唱：蓮井朱夏
發售商：SMEJ ASSOCIATED RECORDS
編號：AICT-1271
發售日：9月7日
價格：1020日圓

在電視劇《給我愛》中，由菅野美穗飾演的樂手「蓮井朱夏」，竟然在現實生活中推出唱片！雖然在日本的樂壇以電視劇中人物身份出碟這不是第一次，但對一般人來說仍是相當新鮮的事。到底「蓮井朱夏」能否在現實中也取得流行榜第一位？

「PARTNERSHIP」

主唱：松任谷由實
發售商：東芝EMI
編號：TOCT-4241
發售日：9月20日
價格：1020日圓

日本各個電視台為了爭取奧運節目的收視率，其競爭可是非常之激烈。例如在應援(加油)歌方面，NHK起用了ZARD，TBS是MORNING娘，富士是久保田利伸，而朝日則採用了福山雅治，全都是些極著名的ARTIST。日本電視台方面則找來了「YUMIN」松任谷由實，一點也不輸蝕。

BOYFRIEND



主唱：aiko
發售商：PONY CANYON
編號：PCCA-01484
發售日：9月20日
價格：1260日圓

日本新音樂戀愛教祖aiko的新MAXI SINGLE。在本作中她那獨特的歌腔仍然健在，而且旋律和歌詞更加「到肉」，她本人還說：「今次的作品是為了在唱LIVE時可以加強氣氛的。」本作中充滿強勁低音相信就是這個原因。

MACABRE

主唱：Dir en grey
發售商：FREE WILL
編號：SFCD-0001
發售日：9月20日
價格：3059日圓

在上一隻大碟《GAUZE》之後已有1年2個月沒有出過大碟的Dir en grey，他們的2nd大碟終於發表了！他們的音樂仍擁有一直以來的重厚感，但FANS卻會發現他們其實是在不斷進化之中的。收錄了《脈》、《(KR)cube》、《大陽之碧》等13首作品。

CALL ME ANYTIME

主唱：TETSUYA KOMURO featuring Y.U.M
發售商：SMEJ ASSOCIATED RECORDS
編號：AICT-1269
發售日：9月20日
價格：1223日圓

Y.U.M是由小室哲哉監製的首個美國人ARTIST，在她們出道之前，已經在最近的沖繩高峰會中為安室奈美惠做過和音。其充滿力量的唱功，實在令人難以相信她們只是十來歲的女生。不過日本人會不會那麼容易接受一隊外國的新人組合？

hibiscus



主唱：金月真美
發售商：KING RECORD
編號：KICA-1240
發售日：9月16日
價格：3059日圓

在歌手、聲優等多方面發展的金月真美，她的新大碟原來已和上一隻相隔了一年又七個月，相信FANS們都等得很心急了。碟中收錄了《真夏之扉》、《月和SNAPSHOTS》、《夢之禮物》等10首歌曲，當中《月和SNAPSHOTS》是COVER鈴木祥子的作品。

sweet memory～ELEKASHI青春SELECTION～(限定版)

主唱：ELEPHANT KASHIMASHI
發售商：東芝EMI
編號：BFCA-75003~4
發售日：9月20日
價格：3059日圓

由宮本浩次自己選曲的ELEPHANT KASHIMASHI首隻精選大碟，首批發行的限定版是二枚組，其BONUS CD中是收錄了兩首他們在94年錄音時的未發表作，非常珍貴。

『LAST DANCE』



主唱：BLANKEY JET CITY
發售商：POLYDOR
編號：UPCH-1005~6
發售日：9月20日
價格：3500日圓

在7月9日已經正式解散了的BLANKEY JET CITY的最終作，是這隻收錄了他們最後一次演唱會——橫濱ARENA2days的第一日的LIVE大碟。全場110分錄NO CUT的音樂，令人強烈地感受到他們對音樂的熱情。

Text：小璘

VOICE FILE

Pro File

高山南（TAKAYAMA MINAMI）

出生日期：5月5日　星座：金牛座
血型：B型　出身地：東京都
所屬公司：81 Produce

代表作：《名偵探柯南》江戶川柯南、《宇宙戰艦山本洋子》山本洋子、《魔女宅急便》琪琪、《忍者亂太郎》亂太郎、《亂馬1／2》天道靡、《小肥肥一族》姆明、《幻法小魔星》江戶城本丸、《伙頭智多星》味吉陽一、《伙頭仔昆布》昆布

提起高山南，各位也會想起她與永野椎菜組合的樂隊《Two-Mix》吧！其實她是從聲優晉身而成為歌手，相信那帶點沙啞的聲線是最為人熟悉。亦是因為這個原因，所以男孩子和比較活潑的女孩都很適合由她配演。若各位有留意她的代表作，都會發現她有多套作品都是配演男主角（還要是充滿豐富想像力的）；而她的近作剛好就是配演這兩類型的角色，就是《名偵探柯南》江戶川柯南和《宇宙戰艦山本洋子》山本洋子，不知各位喜不喜歡呢？

高山南與《Two-Mix》和動畫真的分不開，因為她除了曾以《Two-Mix》身份為動畫《新機動戰記Gundam W》唱主題曲外，還在《名偵探柯南》中以《Two-Mix》的身份加入在故事中！那集的故事是講述永野椎菜被人捉去了，於是她的拍擋高山南就找到柯南為她找出犯人。在這一集中，高山南要一邊配演柯南，更要一邊配演自己，相信當中最難的並不是一人配演兩個角色，而是要演回她自己。

最近，高山南的配音工作少了，而且亦好像放多了時間於《Two-Mix》上，但仍希望她在不久有更多出色角色讓她配演吧！





News File

《hm3》推出聲優2001年月曆



2001年差不多來臨了！（其實還有4個月…）在各位為來年購買月曆而煩惱之時，有沒有想過使用聲優月曆呢？如果有的話，不妨考慮由聲優雜誌《hm3》所推出的2001年聲優月曆吧！聲優月曆一共推出三款，它們分別是子安武人、井上喜久子和麻績川麻優子，月曆的大小為B2，隨月曆會附送該聲優之明信片，定價為2100日圓（不包郵費）。不過由於只限訂購的關係，各位想購買的話就要看看第14號的《hm3》，並到日資百貨公司之書店查詢了。

結城比呂尋拍擋



最近曾經來過香港的結城比呂，原來他現正找尋拍擋，並公開了招募條件開始進行其「Actor募集企劃」。招募的條件很寬鬆，經驗不拘，只需要想嘗試不同挑戰便可；至於成為拍擋後的工作將會非常廣泛，工作將不僅限於配音，唱歌、舞台表演等都有機會嘗試。想知道更多當中更詳細資料的話，不妨到其網頁瀏覽吧！不過不知道他會否接受海外申請呢？GP

DVD PLAYER

GATE KEEPERS VOL.1

發售日：9月25日　發售商：角川書店　價格：6000日圓　總監督：佐藤順一
原案：山口宏　監督：千明孝一　人物設計：後藤圭二
聲優：櫻井孝宏、川澄綾子、千葉千惠巳

故事時代是稱為「昭和元祿」的1969年，日本在這時正處於高度經濟成長期，可是在發展的背後，卻有一班正體不明的「入侵者」在世界各地引起各種事故。他們平時會潛入人類的身體內，和一般人無異地正常生活，但當他們接收到某種特殊的電波時，就會露出



原形，並集體地進行破壞工作。

為了對抗這個不明的勢力，人類於是以聯合國為中心，組織了一個名為「地球防衛機構（A.E.G.I.S.）」的秘密組織。它的成員都是些擁有特殊能力的人，他們可以將連結現世界和異世界之間的門打開，並抽取其強大的能量來作戰，因此他們被稱為



「GATE KEEPER」。本作的主角浮矢瞬本來只是個喜歡劍道的高中生，某日他遇上了正在和「入侵者」作戰的少女生澤留璃子。在這時，瞬也感覺到自己的力量正在覺醒……！

STREET FIGHTER II

發售日：9月20日　發售商：SPE．VISUAL WORKS　價格：4800日圓
原案．設定：CAPCOM　監督：杉井ギサブロー　人物設計：村瀨修功
聲優：清水宏次郎、羽賀研二、藤谷美紀、船木誠勝

相信本刊的讀者都會對《STREET FIGHTER II》這遊戲非常熟悉。無他，因為是它掀起了街機界持續了近十年的格鬥遊戲熱潮的。由於《SF II》實在太受歡迎，它除了遊戲之外，也曾在各式各樣的媒體上出現，而本動畫則是在94年《SF II》首次在大銀幕上登場之作。這套作品成功地將《SF II》本來薄弱的故事



性連接起來，以由VEGA率領的惡之集團「SHADOW」和由春麗率領的國際刑警之間的對立來做主線，而RYU和KEN等《SF II》內的其他們則在中途被捲入事件當中……不過本作品最令人印象深刻的，始終是它那首由篠原涼子主唱的主題歌——《想念 難過 倚靠》。這首歌是由





著名監製小室哲哉所創作，為94年最受歡迎的作品之一。現在想起來，說它是奠下了「小室家族」日後人氣的基礎也不為過。

テライユキ(寺井有紀)／SECRET LIVE

發售日：9月20日　發售商：PONY CANYON
價格：4800日圓
監督：渡邊伸次、くつぎけんいち、ハヤシヒロミ
出演：テライユキ(寺井有紀)

在PS2遊戲《PRIMAL IMAGE》中大家都非常熟悉的VIRTUAL IDOL——寺井有紀，她的人氣看來有越來越強的趨勢。她不但推出了唱片，在今個星期還會推出DVD來滿足各位FANS！本DVD收錄了三個描寫她日常生活的故事，和她的出道作《MY DEAREST YOU》的MTV。和這DVD同日發售的還有以她的「非日常」生活為題材的《SECRET FILM》。



彈大提琴的哥休

發售日：9月22日　發售商：PIONEER LDC
價格：7800日圓　監督．腳本：高畑勳
人物設計．原畫：才田俊次　美術：椋尾篁
聲優：佐佐木秀樹、雨森雅司、白石冬美、肝付兼太

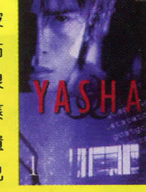
《彈大提琴的哥休》是日本著名童話家宮澤賢治的名作，而這套動畫則是在80年代初，由幾位超有名動畫家——高畑勳、才田俊次、田村耕一和窪田俊次等人，花了共五年時間所製作的。一般來說，日本的動畫都是以「人海戰術」去製作，務求盡快將作品完成。像《彈大提琴的哥休》般以少數精銳製作的可謂絕無僅有，因此這作品才顯得特別珍貴。



YASHA-夜叉-1

發售日：9月8日
發售商：朝日電視／PIONEER LDC
價格：3800日圓　監督．腳本：佐藤嗣麻子
出演：伊藤英明、大塚寧寧、岩城滉一、阿部寬

《YASHA-夜叉-》的原作為吉田秋生同名懸疑漫畫，被改編為電視劇集後，其恐怖的劇情更能展現在觀眾的眼前。擁有特殊能力的靜（伊藤英明）和弟弟凜，是一對用遺傳技術製造出來的孖生兄弟。後來靜發現到自己和哥哥背後有一組織在控制著一切，於是決定前往追查……

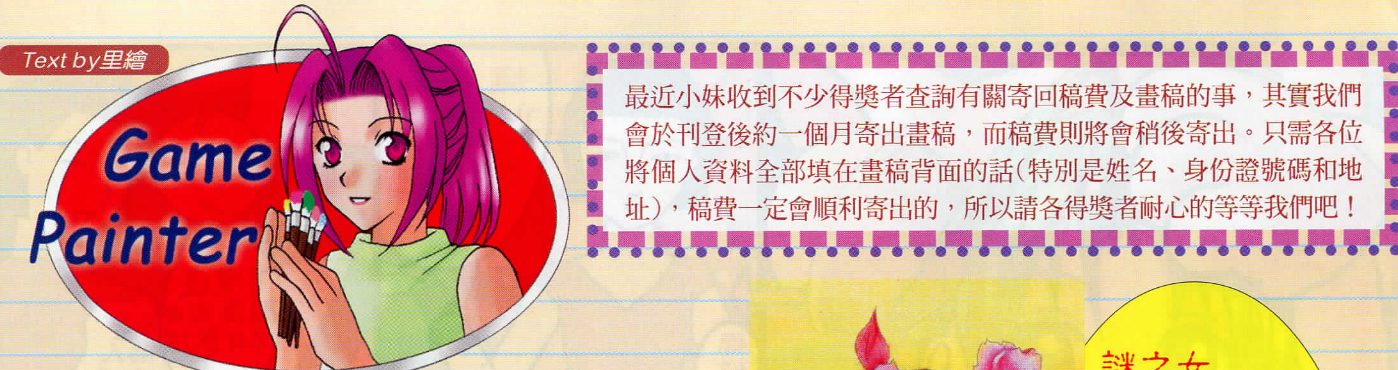






GP劇場
The SIMS Digiko 買了一間大屋哩！喵～終於來到了喵
The SIMS DIGIKO
Presented by 伶
讓我為The SIMS Digiko小姐帶路吧
你好
其實這間屋有些不可思議
不要嚇人呀喵
不思議事件① 有人在煮飯時著了火突然發現周圍堆滿了傢俬，不能逃走下活活燒死～
不思議事件② 有人在去完廁所後發覺出口不見了，在密室內活活餓死
不思議事件③ 一個沒有技能值的人被迫修理電器，被活活電死
不思議事件④ 有人跳下泳池後發覺梯子不見了，游至體力竭而死
而兇手就是
你！
嘿嘿，被發現了喵
我們不會放過為霸佔財產而殺了我們的人！！
居然鬧鬼了喵～
把他們的墳墓賣了換錢喵～
The SIMS Digiko 從此過著幸福的生活
嘿嘿
GP樂園

Text by 里繪



最近小妹收到不少得獎者查詢有關寄回稿費及畫稿的事，其實我們會於刊登後約一個月寄出畫稿，而稿費則將會稍後寄出。只需各位將個人資料全部填在畫稿背面的話(特別是姓名、身份證號碼和地址)，稿費一定會順利寄出的，所以請各得獎者耐心的等等我們吧！

謎之女（良）

少女加上花朵，是一幅不錯的畫啊！由於紙本身有花紋，所以用木顏色上色後出來的效果很好，不過謎之女的上色力度還是太大，除了令致頭髮部份沒有紙質的花紋，還弄致紙張隆起！下次要注意上色的力度了。



Saka（優）

花了不少心機的畫哩！上色十分細緻，當中有很多處地方小妹也十分欣賞，例如人物的咀唇、龍、美術字和背景框都塗得很美麗；不過人物頭髮部份則有待改善。但整幅畫都給人很「華麗」的感覺。



Yukito

由於畫面很色彩奪目的關係，所以這幅畫吸引了小妹。(^-^;;)在上線方面似乎有太多補筆了，某些線條弄致一粗一幼，不是太美觀。另外背景草原的上色有點馬虎，驟眼看上去還以為是一個個生菜哩！



Lion（良）

這幅畫最吸引的地方是當中的美術字，小妹初時還以為是用電腦列印出來的哩！畫面讓人有這套動畫的氣氛，簡單的背景、擁有落幕表情的鈴音，都顯得很有特色。不過鈴音的腳部好像細了點，若能按比例畫大一些會更好。





宮澤雪野

最近最受歡迎的動畫，相信非《Card Captor櫻》莫屬了。整幅畫的構圖不錯，但是在繪畫技巧上還需努力。其中出現最大問題的，相信就是人物比例方面，例如小櫻好像沒有了後腦、小狼的身體前後難分，還有他手部的位置亦出錯了。



凡星

很有少女漫畫風格的畫。兩個人物的面相也不錯，但要留意一下他們的結構比例，其中男孩的前臂太短、女孩的手也有點歪；不過花的畫法和天空的處理也不俗。要繼續努力啊！

投稿須知

1. 畫稿大小不得超過29.7cm×21cm(A4 SIZE)；
2. 請於畫稿背面附上閣下之真實姓名、筆名、年齡、性別、身份證號碼、地址及電話；
3. 每期被選為「優」及「良」的畫稿，將得到稿費以作鼓勵；
4. 所有畫稿請寄往「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7字樓 遊戲誌Game Painter收」。



主持人：時雨

用數學來分析格鬥遊戲的平衡度問題

時雨編輯：

本人姓張，乃是張飛的後(？)，其實我和你、悟空一樣，也是一個格鬥迷，而且經常有留意格鬥遊戲的新情報。

最近看過一篇幫Capcom作品《Capcom VS SNK Millennium Fight 2000》(CvS2K)內容的訪問，悉知在《CvS2K》竟有59個角色登場……實在令我失望！如時雨兄所道，廠商是難以同時平衡大量角色的(做《MVC 2》攻略的日日野會比較清楚)。這該怎麼解釋呢？若果一個格鬥遊戲中有8個角色，而從中抽出2個不同的人物，會有多少個可能性呢？利用高中數學的nCr計算，答案是8C2=28個可能性，(A對B和B對A是同一個)《Dead Or Alive 2》中有12個角色，就有12C2=66個可能性，是剛才的答案的兩倍有多。假若把《CvS2K》的人物總數放進去計算，就發現出現59C2=1711的一個四位數了，若再悲觀一些，把不同GROOVE的人物當作兩個角色的話，結果就是118C2=6903！即使一天中平衡一個組合，也要用上十餘年，更何況調整平衡度本來就不是一天一個的事，只要其中一個人物能力改變，和他有關的組合可是全部有影響的！

其實Capcom可不是沒有前科，就是之前有56人的大作《MvC2》，也出現一堆過強的角色——蜘蛛俠，飛龍，Iceman，突擊隊長，Cable……還有一些像Sabretooth的過弱角色(當然，火引彈等角色可注定是弱者的)。恐怕《CvS2K》出街後，會有很多無人用的人物，因為人們怕被亂入，不敢使用三流角色吧！唉，似乎Capcom還未吸取到教訓呢！若果由我負責調配《CvS2K》的出場人數，我便會選：Ryu、Ken、春麗、Guile、Zangief、春日野櫻、豪鬼、Sagat、Morrigan、Jill Valentine、Vega、草薙京、八神庵、不知火舞、Terry、陳國漢、山本百合，傑斯，Ryo，雅典娜，Nakoruru，Rugal(雖然22人還很多，但難叫Capcom玩英雄雲集的？我己經盡量簡化的了！)先後序有配對規律。

以上說了這麼多關於平衡的說話，也只不過是"責善"，希望C廠能夠注重平衡的問題吧了，不然人們只會選其中幾個人物再多也只是弄巧反拙。(SF3系列可說是平衡度最高的系列，每個角色也有定量的支持者)此外《MvC2》也有其他缺點，如只有日本才能完全連動，背景缺乏如《X-Men》的變化，沒有特定組合合體技(很想再看一次雙重真空波動拳，或看Iron Man和War Machine合力抬出一部重形機器攻擊，或……)當然因為可以作Hyper Cancel和Delay Hyper Combo，作戰時可更爽了。

我還有些問題想問：

1. 日日野為何在《MvC2》攻略中寫出哪不雅的"四字詞"？那時他很"急"麼？
2. 原來你也會玩TCG的，那麼你認為NGP的《Card Fighter》如何？我覺得咭牌的強弱很懸殊，甚至連Grade評分也有問題，(有些D級會比一些C級卡好用？)但也比《遊戲王》的低戰略性好。
3. 想不到我的一部NGP快要變古董了……T_T，你認為為何沒有大廠在NGP上推出遊戲呢？(有人說因為搖桿太格鬥化)

張飛後代

張飛後代：

格鬥遊戲的平衡度一直都是玩家關心的問題，尤其是當自己喜歡的人物太弱而導致無機會取勝時，心裡真的十分不是味兒。相反當自己的角色過強時，在香港就常會被人說你「屈」，感覺也絕不好受。不過筆者覺得這都是我們玩者要去適應的。例如《CvS2K》這類明顯是「嘉年華會」式的遊戲，在平衡度上大家最後都是要「隻眼開隻眼閉」，因為玩家始終會發現哪些人物是強角(爭勝組)，哪些是弱角(玩樂組)。反而一些著重真正技術比併的遊戲如《SF3》，玩者就應該對平衡度有所要求了。幸好這類遊戲的特色是改版特別多，例如《SF3.3》和《VOOT Ver 5.66》等，在平衡度上都有所進步，實在為玩者之福。

好，答答問題：

1. 日日野：「請將那句子用日文讀出。」(時雨按：即「おすすめ」——推薦也)
2. 日本的TCG遊戲一向不注意平衡度，如果真的要求有戰術性，筆者建議你還是玩美國的TCG較好。
3. NGP失敗的主因當然是缺乏第三廠支持了。手提機市場根本容不下這麼多主機，而且一開始只推出MONO版，但之後又在短時間後推出COLOR版，令不少玩家覺得被騙。

時雨

時雨先生：

你好，本人乃是初次投稿，望得到時雨先生的青垂。

本人想談的是《Sentimental Graffiti 2》。

SG系列在日本的銷售情況可算是理想，在SS和DC上有不俗的成績；其周邊的產品更是賣個滿堂紅。但為甚麼SG系列在香港卻是另一個境況呢？

SG系列在香港的人氣度只能說是一般，可以說是不足，本人覺得有兩個可能：

一、 是主機的問題。

在一般的遊戲鋪(特約鋪頭除外)，DC的地位明顯地不及PS或PS2重要，SS現在鮮有售賣，在這個大環境下，SG 2本身就不受重視，有些甚麼不售，但這些還算是情有可原，原因是PS和PS 2是市場的霸主，其遊戲亦「順理成章」成為主流。但那些DC特約的零售商，亦只輕輕把SG 2放在當眼處數天至一兩星期，之後便放回其長期主力遊戲如：「櫻花大戰」云云。當然本人並不是要去「怒斥」零售商的推銷手法，他們這樣做也無可厚非。

二、年青人的口味。

我個人覺得一個遊戲好玩與否很在乎個人口味，但香港青年都一窩蜂去買刀刀劍劍，弄得香港書展變成武林盛會，刀光劍影，本人覺得有一大撮人都喜觀有打鬥的玩意，遊戲自然亦不例外。像SG般能描寫愛情的「追女仔」遊戲本不多(絕對個人感覺)，遊戲本身背景設定不俗，女孩對男主角的種種回憶的珍惜，寫得感人肺腑，不遜於「還珠格格」。但本人覺得香港青年人能用心去玩，去接觸，去感受愛情的玩家只有一小撮。其餘的都只喜歡人物的外表，從遊戲周邊產品比遊戲本身更受歡迎，可見一斑。SG遊戲的銷路，不「雷聲大；雨點少」才怪！

以上所說的只是個人意見，若有開罪任何人，敬請原諒。

P.S. SG 2會否出PC版？因為SG已移植PC版，台灣更授權出中文版。望SG 2能有中文PC版推出的一天，因為看中文會更親切。

SG迷
Victor

Victor：

《Sentimental Graffiti 2》在香港的確不是一套人氣作品，但在日本卻有不少FANS支持，筆者相信這主要是和兩地玩家的遊戲文化本身有關。正如Victor所說，在日本「GAL GAME」(即以美少女為賣點的遊戲)的普及程度明顯較香港為高，但在香港的玩者對2D的美少女並沒有太大的感覺，而且不少人對玩戀愛遊戲會有抗拒，「為什麼不去找個真正的女朋友，而要去追求電視機內的VIRTUAL美少女？」這個最基本的因素一日存在，「GAL GAME」在香港就不會特別受歡迎。

另外請容許筆者說說《SG》系列的壞話，這遊戲一直以來都是以美少女先行做勢，先在精品上賺了一筆，再引大家購買遊戲。但實際上它的質素卻是不敢恭維……雖然Victor君認為它的故事感人肺腑，但也有人覺得它不合情理，難以產生共鳴，而且遊戲系統亦有不少缺點。因此《SG》雖然有極出色的人設，但始終不能成為同類遊戲的經典，相當可惜。

PS：暫時沒有《SG2》會推出中文版的消息，但筆者覺得這只是遲早的問題，請耐心等待。

PS2：不知道Victor君有沒有玩過《Kanon》呢？這是一套大家公認的名作，而且己經在DC上推出，不容錯過。

投稿表格

姓名：............................ 性別：..........

身份證號碼：............................ (　　)

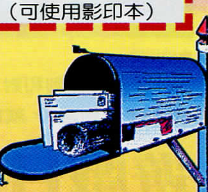
地址：..

....

電話：..

(可使用影印本)

投稿須知：



◆ 本欄歡迎各類型的投稿，包括遊戲心得、遊戲的四格漫畫、遊戲界評論、笑話、甚至是古靈精怪的遊戲Screenshot等都可以。
◆ 來稿時請填妥上面的投稿表格，連同稿件一同寄來。
◆ 畫稿如要取回，請附上回郵公文袋；文字稿恕不退回。
◆ 遊戲Screenshot或CG請以JPG格式儲存，並用3.5吋磁碟寄來。
◆ 稿件請寄「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」，信封面請註明「Reader's Land主持人收」。
◆ 來稿一經刊登，即可獲得$50~$200的稿費(視內容和字數而定)作獎勵，各位要踴躍來信啊！

TEXT：時雨
鳴謝：Toyland Castle（荷李活廣場）

決鬥場 戰棋和TCG的混合體

MISSION DIRECTOR餓沙羅鬼

TRADING CARD GAME是設計得非常出色的戰略遊戲，這點相信沒有什麼人會有異議。可是TCG本身卻有著一個天生的缺點，那就是咭的內容通常都是由設計者方面「定死」的，玩者只有接受它的內容，沒有什麼自由發揮的餘地。不過以下為大家介紹的這套《MISSION DIRECTOR餓沙羅鬼》卻成功將TCG這個問題徹底解決了！到底它是如何做到的？

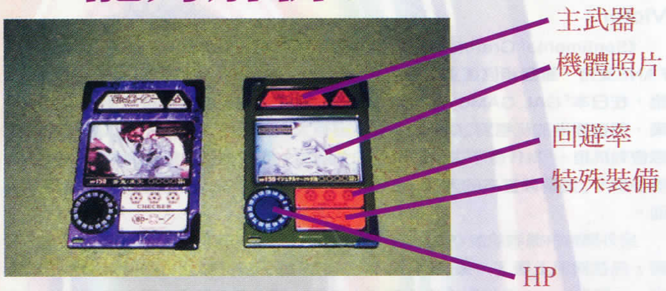

◆BOOSTER


◆STARTER

可以自行設計獨有的兵器！

《MISSION DIRECTOR》遊戲的主角，是那些名為「TACTICAL ARMOR」(TA)的人型機械兵器。它們本身都是以咭來代表的。但在玩遊戲時，玩者需要先將它們放進一個特殊的咭套「TACTICAL PLATE」之內。這個咭套有幾個特徵，首先在它的上方有四個插口，玩者可以將代表TA主武器的「CHIPS」裝在這裡。不過由於咭套上的插口是有左右方向之分，在裝CHIPS時就有些少限制，例如一件插口方向為「左．右．左」的武器，可以安裝在插口為「左．左．右．右」的TA「雷電(汎用)」上，但卻不能在「左．右．右．左」的「震電(特殊)」上使用。

TA能力解析



◆輔助部隊

在咭套下方的還有兩個可以安裝CHIPS的地方，上面的一個CHIPS是代表TA之回避率，當TA被敵方偵察過後，這件CHIPS就會被拿掉，代表其回避力下降；至於下面的一塊CHIPS則代表著TA的特殊裝備，它可以是武器，也可以是回復HP的道具，視乎玩的的需要，不過它只能使用一次，用後TA的回避力會增加。

由於這個可以自行設計機體的系統，令《MISSION DIRECTOR》成為一套自由度極高的TCG，即使是同一張咭，在不同的玩者手上，其能力都會因CHIPS的裝備而有所不同。

玩者在每次戰鬥中可以派四台TA出戰，除了TA之外，玩者還可以有兩隊以戰車、直昇機等構成的輔助部隊。它們的組合和TA的武器一樣。是可以由玩者任意設定的。

遊戲的基本流程

1. 輔助部隊移動階段
↓
2. 輔助部隊行動階段(攻擊、索敵、回復等)
↓
3. TA部隊移動階段
↓
4. TA部隊行動階段(攻擊、索敵、回復等)
↓
5. 輪到對手行動

在《MISSION DIRECTOR》中的「地圖」是由十張隨機抽出的地形咭所組成，開始時雙方都不會知道其詳細內容，直到有部隊踏上去，該地形咭才會被揭開。某些特殊地形更會對部隊的移動或裝備做成影響。

當敵我的部隊位於在同一塊地形上(近距離)，又或者是兩塊鄰接的地形(遠距離)時，便能進行攻擊。攻擊時首先要認清楚自己武器是近距離還是遠距離，然後再擲三枚特製的硬幣才決定是否命中，如果擲出來的總共星星數目比目標機體的回避力高就算是命中，被攻擊的一方會受到和對方機體攻擊力一樣的傷害。當機體的HP到達0，就會被消滅。


◆地形咭


◆製作精美的專用CHIPS和硬幣

遊戲的基本LAYOUT



遊戲目的

◆任務咭

本遊戲的勝利條件有三：第一，是將對方的部隊全滅；第二，是侵入敵方的基地內部；第三，是完成「任務咭」上寫著的勝利條件。「任務咭」是在遊戲開始時雙方玩者都要隨機抽取的一張咭(不用給對手看)，它會令每場戰鬥的戰術都不太相同，增強戰略性。

筆者試玩後記

遊戲設計得非常精美，對玩開美國TCG的筆者來說的確非常新鮮。機體容許自由設定能夠突顯出各個玩者的個性，但始終在遊戲的平衡度上仍需要一些改善，例如武器的攻擊過強(如裝備了OPTION的特殊武器幾乎可以一擊將任何部隊消滅)，移動力限定全部為一步，令遊戲不存在逃走或追擊的概念等，都是有待改善的地方。不過玩者大可以自行訂下新規則，令遊戲變得更刺激。同時喜歡戰棋和TCG的朋友不妨一試！



之前為大家介紹過妖精這種常見的「幻之生物」，今次帶來一種重要性與妖精不相伯仲，然而力量卻是強大得多的生物——龍。究竟這種出現如世界各地的傳說、神話，甚至聖經中也有出現及提及的生物是什麼？





◆wyvern也算是龍的一份子



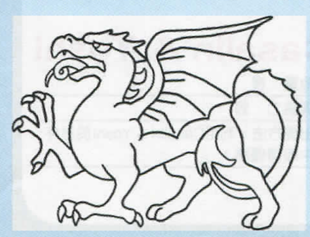
龍為何物？

現實的角度來說，龍可說是指恐龍，或者是大蜥蜴等一類體形巨大的(近)爬蟲類生物。而在神話的角度來說，龍是指一些體形巨大，類似蜥蜴或蛇，擁有如神一般能力的生物。基本上大致可以文化的角度區分為兩大類別，筆者姑且稱之為東方龍與西方龍(Dragon)。而根據來源地不同，龍的外表也有不同的描述，例如東方地區如日本、中國、埃及等，龍的外表都是與蛇較為相近或者是巨蛇。西方地區諸如歐洲，龍的外表則較像違反了生物學的恐龍一般(笑)，有可靈活運動的長頸及尾巴，有翼等。

龍的外貌

之前大概提及龍的外表，現在為大家詳細一點講解。中國的龍基本上是馬頭蛇身，長有鹿一般的角及長長的鬚，身上長滿金黃的鱗片，腹如蛇腹，背部有鰭直達尾巴，擁有四肢，每肢有四爪。而Dragon則是身體巨大，擁有長頸及尾巴，頭部如馬長有長角，後肢粗大前肢短小，爪間可能有蹼，全身佈滿堅硬的鱗片，有如蝙蝠般為薄膜構成的翅膀。





龍的真貌

其實自有文獻記載以來，龍本身一直是幾種當時人們敬畏的象徵：神、魔及蛇的代表，與其說人們說龍的外貌像蛇，倒不如說他們把蛇當作龍來看。因為古時人們對蛇可說是「無能為力」，蟒蛇輕易地把人或牲畜絞殺，而沒有血清的古代，被毒蛇咬到可說是「九死一生」，因此由懼怕蛇變成敬畏，甚至奉之為神明。若是單單把蛇奉為神明是無法得到支持的，因此便將其神化，甚至連外貌也改變，「龍」便由此出現於人類文明之中。

◆古埃及信奉半人半蛇的神明，可說是龍的源由之一

至於現在所見像恐龍的那些西方龍(Dragon)，其一的源由是皇家或者軍隊中的徽章，除了獅子之外多以有腳有翼的蛇為圖案，成了龍的雛形。另外是根據小說家描寫中世紀英雄故事時所描述的龍而成的，為了描述龍本身的強大力量，體形亦由本來的蛇改變成巨大的蜥蜴，張牙舞爪向著劍士走近，這些情節及故事成了RPG豐富的世界觀的材料。

龍的能力

由於龍本身可說是神魔的化身，因此擁有能力實在是多不勝數。無翼的中國龍可以在空中飛，入水游，口會噴出被火包圍的球(龍珠是也)，有時會是用其爪持著，雖然少與人接觸，但懂得人類的說話，擁有智慧的牠們能夠呼風喚雨。而Dragon本身也有各式各樣的能力，諸如噴火、冰雪、毒氣、放雷，另外身體有堅硬的鱗片保護，刀槍不入。有翼的牠們亦懂得飛行，Dragon的智慧不一，較高智慧的會懂人類的說話，甚至魔法、預知能力等。一般龍的壽命都很長，由數百至數千歲不等，亦有些是擁有不死之身的傢伙。


◆會噴火可說是龍「理所當然」會有的能力(笑)



遊戲中的龍

於遊戲中出現的龍實在是多不勝數，諸如《DQ》的龍王，《FF》的召喚獸水龍王(Leviathan)、雷鳥(Quetzalcoatl，南美傳說中有翼的神蛇)，《Dragon Valor》的Adi Dahhak等，此外日本傳說的八岐大蛇、希臘神話的水蛇Hydra，以及同時為火之妖精的Salamander也有出現於遊戲世界中。而為何筆者沒有提及被稱作龍王的巴哈姆(Baharmut)？皆因巴哈姆並非龍的一份子，實質為印度傳說中支撐整個世界的巨獸(有說是龜，亦有說是鯨魚)。









GP

BY 情報局長助手小璘

我們身為秘密「技工」，當然要盡心盡力地一些好秘技給大家啦！什麼？你也想加入成為我們的一份子？那你就要寄多些秘技給我們了！我們會依照秘技的內容給你一個評分，看看你能成為什麼兵種，再以該兵種來決定你的報酬。我們的兵種分為一




騎士
港幣500元


重裝兵
港幣300元


步兵
港幣200元


援助隊
港幣100元


老弱殘兵
回家耕田罷！



加油！日本！奧運2000
奇特選手

機種：Nintendo 64
提供者：《遊戲組情報組》

Konami於不同機種推出的奧運主題遊戲《加油！日本！奧運2000》，相信各位最少都有玩過其中一種機種的版本了吧！不知道各位會選擇中國人參賽，還是會選擇其他國家呢？不過即使用哪個國家的人來進行比賽也好，相信選手的膚色都不會是金屬的顏色吧！但是，如果各位於「Championship Mode」中取得第一位，並於最後輸入「Tokyo」為名；其後在下次進行遊戲時，再次輸入「Tokyo」作為選手名字，那麼玩者所操控的選手，便是一位實力普通，但膚色是金屬顏色的人了。這麼突出的選手，相信各位都很想使用吧！







Mario Tennis 64
隱藏角色、場地大公開

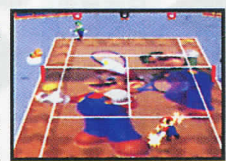
機種：Nintendo 64
提供者：《遊戲組情報組》

以《Mario》系列的角色作網球遊戲主角，除了登場人物眾多外，場地都十分有趣特別。現在就為各為介紹遊戲中三位隱藏角色「HeiHo(ヘイホー)」、「Donkey Kong Jr.(ドンキーコングJr.)」和「星(スター)」，與及六個隱藏場地，讓各位可以完完全全地進行整個遊戲。

隱藏角色：

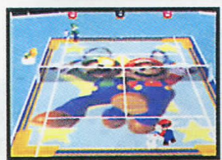
只要各位使用任何一位角色，於「Tournament(トーナメント)」模式中取得勝利。然後若繼續參加「Singles(シングル)」，便會出現「HeiHo」；若參加「Doubles(ダブルス)」，便會出現「Donkey Kong Jr.」。當兩位隱藏角色都出現後，另一位隱藏角色「星」便會出現。

隱藏場地：



Mario Brothers
地質：快
彈跳力：弱
出現方法：在Singles中使用Mario，並於草菇杯(キノコカップ)中取得勝利。

Mario & Lois
地質：快
彈跳力：普通
出現方法：利用Mario和Lois於星杯(スターカップ)中取得優勝。



Baby Mario & Yoshi
地質：最快
彈跳力：弱
出現方法：於Singles中使用Yoshi，並於草菇杯中取得勝利。





Wario & Walois
地質：快
彈跳力：最強
出現方法：利用Mario和Wario於星杯中取得優勝。



Donkey Kong
地質：快
彈跳力：最強
出現方法：在Singles中使用Donkey Kong，並於草菇杯中取得勝利。



Casalin & Yoshi
地質：慢
彈跳力：弱
出現方法：利用Casalin & Yoshi於星杯中取得優勝。





筋肉番付GB2
出現四位「筋肉人」

機種：Game Boy
提供者：《遊戲組情報組》



著名遊戲《筋肉番付》已於Game Boy上推出了第二集，這隻玩法有趣的遊戲，在今集中仍然有隱藏人物出現，還增加至四位呢！若各位想使用不同的角色來進行遊戲的話，可依照以下條件完成，那麼四位隱藏人物就會出現於各位眼前的了。

角色	出現條件
金剛	完成SASUKE Junior
Black金剛	以Perfect來取得「Sturck-out Cross(ストラックアウトクロス)」
戈奧(コウーくん)	以Perfect來取得「Sturck-out Ver. 2(ストラックアウトVer. 2)」
奈美	以Perfect來取得「Super Dive 97 EX(スーパーダイブ97 EX)」

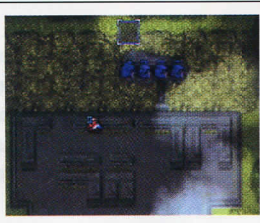


SD Gundam GGeneration-F
變成富翁

機種：PlayStation
提供者：《遊戲組情報組》

各位在玩《GGen F》時，有沒有資金而煩惱呢？現在就為各位介紹一下怎樣得到無限資金的方法，讓各位可盡情地購買機體吧！玩者要先於Technical設定中將防禦炮台(ガーダー)達至5 Level，然後再於黑歷史Code中輸入「05-8719057」。完成後，「托拉斯(トーラス)」(MA形態)便會以0成本出現於清單中。其後再將已完成的「托拉斯」變形成MS形態，就可以獲得8350資金。只要不斷重覆以上程序的話，就可以獲得無限資金了。









Tomb Raider 4 Last Revelation
快快樂樂地冒險

機種：PlayStation
提供者：《遊戲組情報組》

已推出至第四集的《Tomb Raider》，各位已集慣了當中的艱辛旅程了嗎？若還未熟習的話，不妨考慮使用以下秘技來減輕自己的負擔。只要於任何一版中面向北方，並於道具Menu中輸入以下三種不同的指令，便會出現不同的效果。

效果	指令
無限使用道具	將道具指向「藥包(メディパック)」(小)，並按L1＋L2＋R1＋R2＋↑
取得關鍵道具	將道具指向「藥包(メディパック)」(大)，並按L1＋L2＋R1＋R2＋↓
跳關	指向LOAD的指令，並按L1＋L2＋R1＋R2＋↑









真·三國無雙
武將、模式隨意用

機種：PlayStation
提供者：《遊戲組情報組》

《真．三國無雙》已推出了一段日子了，當各位控制著武將到戰場上與敵人決一死戰的時候，是否覺得很有快感呢？其實本作會有一些隱藏武將能夠使用的，出現的方法有兩種。其中一種是只要各位能夠利用特定武將來完成「無雙模式」後，隱藏武將就會出現；而另一種就是在標題的選擇畫面內，順序輸入「□、R1、R1、R1、R1、R1、R2、R2」，便會出蜀國的隱藏武將。另外，此作亦有一些隱藏模式，它們分別是試聽遊戲所使用的音樂、選擇勢力、選關和編輯OP，想欣賞此作音樂的玩者就不要錯過了。

隱藏武將(國家)	出現條件
馬超(蜀國)	使用蜀國武將完成無雙模式／輸入指令
黃忠(蜀國)	使用蜀國武將完成無雙模式／輸入指令
姜維(蜀國)	使用蜀國武將完成無雙模式／輸入指令
諸葛亮(蜀國)	使用三位蜀國武將完成無雙模式／輸入指令
劉備(蜀國)	使用所有蜀國武將完成無雙模式／輸入指令
夏侯淵(魏)	使用魏國武將完成無雙模式
張遼(魏)	使用魏國武將完成無雙模式
司馬懿(魏)	使用三位魏國武將完成無雙模式
曹操(魏)	使用所有魏國武將完成無雙模式
太史慈(吳)	使用吳國武將完成無雙模式
甘寧(吳)	使用吳國武將完成無雙模式

隱藏武將(國家)	出現條件
孫堅(吳)	使用所有吳國武將完成無雙模式
孫權(吳)	使用所有吳國武將完成無雙模式
呂布(其他)	在虎牢關成功使出1000斬(自由模式亦可)
袁紹(其他)	使用魏、蜀、吳國之武將各完成一次無雙模式
貂蟬(其他)	使用魏、蜀、吳國之武將各完成一次無雙模式
張角(其他)	使用魏、蜀、吳國之武將各完成一次無雙模式
隱藏模式	出現條件
BGM Test	每完成一關出現
選擇勢力	使用魏、蜀、吳國之武將各完成一次無雙模式
選關	每完成一關
編輯OP	利用所有武將完成無雙模式

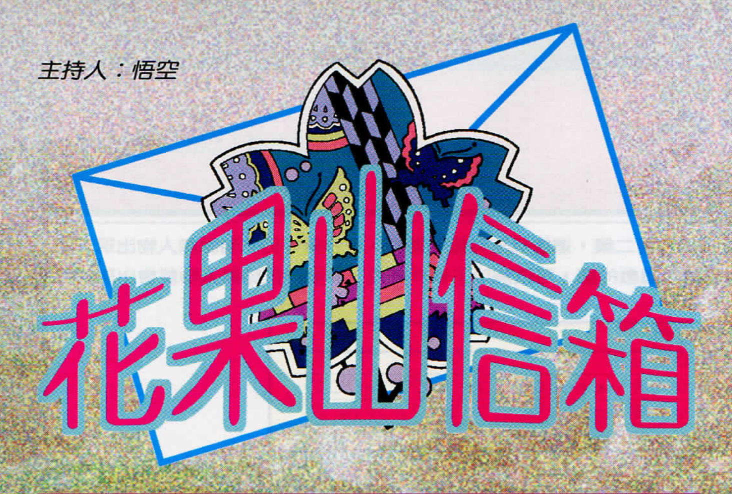








主持人：悟空



DC版KOF'99的不同之處

悟空：

小弟有些關於DC的KOF99問題，不論你們是不是這Game的高手，我都希望能蚵量為我解答，please！！

1.在DC拳王99中，不知能否以無限穿弓腿來KO對手？

2.另外全動的最強連續技，「以獵虎陣的猛虎擊把對手踢起後，再跳前不斷使出流瀧蹴，直至對方死」，不知能否成功使出的？因為我最多得4 HIT。

3.我已調查過，PS和AD的99，全動的流瀧蹴如單數踏中就會彈走，雙數踏中就會彈向敵人，但這種攻擊是不能在DC中出現的，因為無論單數或雙數都會彈走，因此令全動變成弱者，不知有條方法可調較呢？（即是變回PS/AD的全動一樣）

4.最後不知有無網頁詳述DC的The King of Fighter 99呢？

祝GPM我人身體健康，出致無限期

忠實FANS小權

覆小權：

1.當然可以。

2.筆者想應該可以吧，因為筆者也是不能成功使出。

3.若在DC中不會出現那即代表遊戲已被重新調較過，是不可能變回之前其他版本的。

4.寄E-MAIL給筆者吧！

悟空

太多不明白的DINO CRISIS

悟空

小弟第一次來信，多多指教。係最近本人才問題玩，A，V，G， GAME，入手係P.S，DINO， CRISIS，第一集，現有一難題，本人係跟住,135期內攻略玩，一開始有難是取係開始主角進行，1F，後備發電室時係應該先按右手面既四支手掣先或改變電池排列先呢，請問，改變電池排列次序是否先，右左右呢，係攻略內講開動發電機後雜誌時會聽到槍聲，之後主角衝出門外後會見不到Gail，但本人玩左多次都失敗聽不到槍聲同仍然見到Gail，請問135期攻略係D.C既，請問會否同P.S不同呢，請問DINO，有否秘技呢。

Ben上

覆Ben：

你的問題筆者看了很久才明白，最大問題就是閣下在標點符號方面非常混淆，筆者看了多次也摸不著頭腦，而你所問的問題筆者也看過上期的攻略，PS和DC兩者的攻略法在大致上應是完全相同，而且筆者在解答此信時仍找不到攻略作者J.J君，所以暫時幫不到閣下，待筆者找到J.J君時便會補上答案。

悟空

有沒有With You的……

悟空先生：

我是第一次來信，希望能夠登刊（？）。我有數條關於「With You」的問題，請你可詳細回答。

1.SS版的「With You」和PS版的「With You」有何分別？

2.有沒有關於「With You」的網站？

3.你覺得以上遊戲如何？

4.近日PS有甚麼好game？

最後請問你們有沒有第99期的gameplayers的儲（存）貨，因為我錯過了一些攻略。

祝貴刊蒸蒸日上和祝你早日升職

新人上

覆新人：

1.兩者的版本基本上沒有任何分別。

2.網站當然有，大都是由愛好者自己製作，但不便在這裡公開，你可以給筆者一封E-MAIL……

3.筆者覺得遊戲系統不錯，人設方面也很美麗，整體來說來隻中上的作品，可惜筆者對這類遊戲沒太大興趣。

4.《DINO CRISIS 2》已是一隻好GAME。（廣告）

悟空

Memories off和To Heart part 2的扭蛋那裡有

悟空先生：

你好，在下是第一次來信，希望悟空先生能解答在下的問題，謝謝！

1.我想問在哪裡可以買or訂Memories off和To Heart part 2的扭蛋公仔？價格大約多少？

2.請問何處賣的扭蛋較齊全？何處賣的扭蛋比較平？

3.在132期的花果山信箱我看到隨風先生說到日本領事館學日文比較好，請問甚（怎）樣報名？價格大約多少？學幾耐？

4.請問何處可以買or Copy Memories off電腦版？

5.請問在《FFV》中，在兩個世界融合後在世界地圖右下方海底中的復活島神像有何用處？

6.何處買DC比較好，老實和平？何處買DC配件比較平？

7.DC有甚麼好玩game？（puzzle和運動game除外）

8.何處買DC game比較平？

祝：GPM各人身體健康！銷量越來越好

座間強上

覆座間強：

1.你可以到有多間分店的「賊船」和玩具店詢問，因「賊船」及很多玩具店也有替顧客訂購日本玩具的服務。

2.一些老字號的玩具店或一向都只發售日本玩具的店舖都比較齊全。

3.價錢筆者記得大約是$1200左右，大概有數個月的修讀時間，報名方法你可致電到日本領事館查詢有關詳情。

4.電腦遊戲當然是到賣電腦遊戲的地方吧，一帶旺角都有很多賣電腦遊戲的店舖。

5.筆者暫時記不起那處有何特別，待筆者記起便會替你補上答案。

6.「黃金」和「龍珠」兩個商場都是不錯的選擇，只是在「黃金」要小心一些「同名」店舖。

7.近期的好Game當然是筆者心水《CAPCOM VS SNK》，早期就有《VIRTUA TENNIS》。

8.同樣都是「黃金」和「龍珠」兩個商場都是不錯的選擇。

悟空

GP樂園

Game Cube幾時出？

悟空先生：

本人是第一次來信這裡的：

1.Game Boy Advance大概何時推出？售價又多少呢？

2.Game Cube大概何時會推出？售價又多少呢？

3.Nintendo的Game Cube性能強些，還是Sony的PS2性能強些呢？

4.你們各位編輯可否加來說明自己最喜歡和最不喜歡的遊戲類型在「評心而論」這個欄呢？

5.另外、本人覺得貴刊裡的字體比較細小了一點，這樣會令讀者看得比較辛苦，不知可否加大一點呢？

6.為什麼要停止廉價版的Game Players($28)呢？因為本人覺得$28的Game Players比較合理。

殺意龍上

覆殺意龍：

1.Game Boy Advance暫定於2001年3月21日公開發售。

2.Game Cube的發售日暫定於2001年7月。

3.從表面資料來看Game Cube比PS2的性能強。

4.這建議筆者會向公司反映。

5.本刊的字較細是因為本刊在遊戲介紹及攻略方面都比其他雜誌詳細，較詳細即是字數會較多，字體亦較少，若然本刊的字體加大即表示本刊質素開始下降，你看我們現在不是眾GAME書中介紹及攻略都是最詳細的一本嗎？

6.現在$35版本的遊戲誌有主刊、海報和別冊，內容不是很豐富嗎？

悟空

PS2能否接駁LCD？

To悟空：

你好！有些關於PS2的問題想請教悟空兄。

1.PS2的USB輸出可否用一般的電腦USB線接駁至LCD MON上？

2.市面上有一款VGA BOX，是可張(將)AV輸出轉換至MON上，但對於LCD MON就行不通，畫面上會出現一條影像，是否因Output不足？固DC的專用VGA BOX則完全沒有問題。

3.有沒有其他方法或週邊物件可張(將)PS2接駁至LCD MON上？

4.假若可接駁(好)，那麼聲音而會從那裡輸出？因不是所有LCD MON也有揚聲器。

迪奥？助

覆迪奥？助：

1.首先要知道該條USB線是否由SONY推出，若不是SONY的話已肯定不可能(翻版除外)，就算是由SONY推出的也要由有說明可與PS2連動，若沒有亦同樣不行。

2.其實LCD MON對玩遊戲真的存在很多問題，筆者也曾經試過閣下情況，試了多次最後也放棄使用回MON來玩遊戲機，筆者在此勸閣下若可以便不要打算使用LCD MON來玩遊戲；而你所說DC的VGA BOX完全沒有問題，因筆者沒有試過用VGA BOX在LCD MON所以不能給你答案，如像你所說這可以是VGA BOX本身的構造來可對應LCD MON也有可能。

3.你可嘗試用市面一個叫「XRGB」的轉換器，這配件筆者覺得對畫面有要求的玩家有一定幫助，但提醒閣下一句就是筆者沒試過LCD MON，不知道配件是否可行，閣下最好向其他人詢問一下，因為這配件價錢也不低的。

4.XRGB這配件是有很多輸入和輸出口的，閣下可選用普通喇叭或用高級音響器材進行遊戲也可。

悟空

牧場物語可燒柴？？

？？？：

你們好，我是第一次來信，請多多指教。我有一些問題想問你們的，希望你們可回答我。

1.P.S「牧場物語」攻略說可在火爐燒柴的，但為何不能的。

2.GB「牧物2」我想智神奇手套和金雞，但我沒有兩盒帶，那要如何辦？

3.我想知Sakura在香港何時才有劇場版看？

4.最近有什麼新的RPG Game play？(P.S裡)

祝身體健康！

美美

覆美美：

筆者的名字是悟空，不是三個問號，記清楚了。

1.在筆者的攻略中遊戲的確是不能在火爐燒柴，你是看那份攻略說可以的？

2.這問題筆者也不知道，但你既已附上回郵地址，筆早必會替你找到答案再回郵給你。

3.Sakura在香港其實已有地方可以找到她的劇場版VCD，但當然是粗製濫造的錄影帶版，而何時會在香港電視上播映，那便要看香港的電視台會否購買這動畫的播放版權，若沒有電視台有購買版權的打算香港的FANS便無緣欣賞清晰版的Sakura，當然、若閣下真的想盡快看到的話也可以到一些專售日本卡通VCD的店舖，其中一間位於葵芳葵涌廣場三樓，那處的價錢比較平。

4.PS最近的RPG當然是大作《F.FIX》吧。

悟空

大家若有任何問題，就算與遊戲無關也沒所謂，也可寄信到筆者的花果山，筆者定當竭盡所能為大家解答一切疑難。來信請寄「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」，信封面請註明『花果山信箱主持人收』，又或者大家可以E-MAIL到筆者的電郵，地址是「goku@gameplayers.com.hk」。

老殘遊戲

三國志列傳 亂世群英

身在曹營心在蜀

生產商： SEGA
售價： 8800日圓
容量： 8M
發售日： 1991年9月1日
MD／SLG

在今回標題上的一句說話正是當年關羽雖被曹操軟禁，但依然不忙兄長劉備的基業而說道。從這表現中充分顯現出關二哥對蜀國的忠誠，對兄弟的義氣。筆者又再跟大家談三國事跡，

自不然是想介紹有關魏蜀吳的東西，今天在這裡將為各位論述SEGA出色機種MEGA DRIVE的傑作《三國志列傳》。

「劉備，本月想搞什麼?」

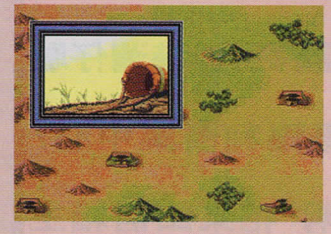
在近期中筆者除了玩了一連串三國遊戲，一些是今日最新機種PlayStation 2的《三國志VII》、《三國無雙》；還有重玩了多年前曾經陪伴筆者渡過不少歲月的MEGA DRIVE遊戲《三國志列傳》(以下簡稱《列傳》)的遊戲形式及系統都比光榮推出的《三國志》系列簡單，對初次踏進三國舞台的版圖上遊玩的用家(如當年的筆者)便是一個良佳的戰略遊戲初階課程。



《列傳》中最有特色的便是可3人參與遊玩，還有8M的大容量來處理，所以能夠收錄了數以百計的三國人物在遊戲之內，相比起同期一般都以4M為容量的遊戲要多。

另外《列傳》還是首次在日本人開發的電視遊戲上推出中文版本，在當時也是一項受人注目的創舉。在中文版之中還有另一特色，就是它由日語翻譯至中文之後，雖然語句文法還算通順，但也有些句子令玩者覺得有趣。





尤其當筆者說道會在「老殘遊戲」上介紹《列傳》的時候，同事們都異口同聲道：「啊！！我記起了！『劉備，本月想搞什麼？』！哈哈！！」這句既經典又抵死的對白，相信玩過此作朋友都會印象深刻。

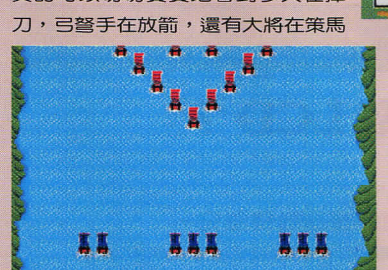
精簡容易 生動活潑

在情報搜集上《列傳》比起光榮的《三國志》系列更為容易，玩者無須派遣密使潛入他國刺探軍情，只要在地圖畫面上按一下別國的城池便可盡覽資料。在戰鬥選項裡亦跟光榮三國系列一樣，兩軍大將可以單挑戰鬥，而



且更可讓玩者自行手動以ACTION形式操作。另外一個特色，就是玩者在開戰前可將兵士分成幾個兵種作戰，兵將作戰的畫面都以生動的形態表現出來。除了陸地戰之外，還有在湖泊河川裡進行的水戰。在螢光幕中我們真的可以切切實實地看到步兵在揮刀，弓弩手在放箭，還有大將在策馬





奔馳。這方面在當時來說筆者就更為受《列傳》所討好，較諸於「光榮三國」在戰鬥時只是單單看到一些數目字轉來轉去的沉悶顯示更為優勝。

美中不足

不過說道《列傳》的缺點，除了系統較為簡單之外，就是SCENARIO較少。遊戲中的故事劇本只有3個，第一個公元189年劉備初健勢力的時候，董卓專權的時代。另外兩個則是公元200年諸葛亮出山前夕和215年魏蜀吳三分天下的局面。這要比起《三國志》系列中每集

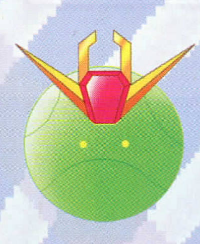


都有起碼6、7個劇場本為遜色。還有在每一TURN裡，須要觀看他國的運輸隊伍移動時頗為費時。雖然大可清楚知道其他君主的調動，但也容易令人等待得感到沉悶。



編聲人語

MS最愛的東西(第六回)



筆者除了喜歡GUNDAM之外，還會喜歡其他機械人，就如勇者系列、SUPER ROBOT、REAL ROBOT…等等。可能大家會感到奇怪，一個女仔怎會喜歡機械人呢？唔…其實當中有很多原因的，是甚麼就不多說了。

在家中機械人的玩具可謂多不勝數，有時自己也感到可怕，GUNDAM就不用多說(基本上全系列的GUNDAM模型都買下…)，勇者系列的玩具都買了七成，戰隊都已儲齊了兩套，絕對無敵系列已有齊，變形金剛都有好幾盒，還有其他個別系列的SUPER ROBOT和REAL ROBOT…總之就不能盡錄(而且又沒有這麼多金錢和空位)。而最近也增添了新的成員，它們就是J-DECKER和KING J-DER，不過KING J-DER真的很大盒…



其實筆者最想知道的，就是這些玩具如何真的像卡通一樣，能夠變形成機械人，在玩這些玩具時，總有一個新奇的感覺，所以十分喜歡它們。每當將這些玩具排列出來時，還有一個滿足感，不過它們多是拿來作裝飾，不會拿它們來玩(最多是拿出來變形)，因為若要像小孩般的話，一定會壞掉，再加上筆者不喜歡這樣玩它們。

雖然變成了玩具的機械人，樣子一定比原設定相差甚遠，但是這些玩具勝在不用像首辦般打理，不用上色，而且又可以變形，這絕對是首辦不能做到的(就算是做到，也比起玩具容易壞)。

(註：若有甚麼問題和意見，歡迎寫信或E-MAIL給筆者，E-MAIL地址：gm_ms@hotmail.com)

時雨之VIRTUA世界



《VOOT》對戰TIPS(三)

上期說過一些回避和逃走的方法後，今期筆者想反過來說說「追趕」敵人的技巧。

在134期的TIPS當中，筆者也曾說過在《VOOT》中一旦在能源上落後對手，而被迫要向前追擊敵人是非常不利的事。加上在《VOOT》中有不少逃走速度超快的機體，如SPECINEFF、ANGELAN、APHARMD B等，想將距離拉近談何容易！？這是《VOOT》的悲哀，但也是鐵一般的事實。想由中級者提昇至上級者，學懂「逃」再學懂「追」是必須的條件。

一般玩者在追趕敵人時最易犯的毛病，是向著對方所在的位置正面前衝。這樣做只會中了逃走一方的陷阱，因為對手通常只消做一次橫／斜後DASH加旋回，即能輕易再次拉遠距離，而且他更能繼續望著玩者！完全不能構成威脅。再者在玩者前衝的時候，敵人的牽制也會毫不仁慈地飛過來，強迫玩者進行回避，這即變相給了對手更多逃走的時間！

其實正確的追趕方法，是先用牽制攻擊限制對手的行動範圍，並評估過對手周圍的障礙物分佈後，「估計」(←非常重要)他將會移動的方向，提早一步前往該處。要達到這個目的，善用斜前DASH是非常重要的。不過留意在追的過程中DASH攻擊是大忌，正所謂「越窮越見鬼」，DASH攻擊的硬直不單會露出空位讓對手取得追加DAMAGE，而且專心回避的敵人會趁這段時間退後拉開距離，結果通常是得不償失。

話說回來，某些裝備有NAPALM的機體要追趕敵人則是十分容易，例如APHARMD系列和GRYS-VOK，它們只需向前放一個NAPALM，然後前DASH隱藏在爆風之中，即能安全地移動。秘訣是先用旋回朝著敵人打算前進的方向放NAPALM，效果最佳。(下期續)

SAKURA KI的足球場



最喜愛的遊戲~RPG編~

在前幾期和大家分享了最喜歡的足球遊戲，由於在下負責《DQ7》攻略的關係，因此突然想和大家分享一下，除了足球遊戲之外RPG也是在下很喜歡的類型。記得在下還未學習日語之前，已經開始接觸RPG遊戲。不過在下所接觸的並不是人氣超強的《DQ》和《FF》系列，而是紅白機時代的《吞食天地》。由於遊戲中人物和故事也與「三國演義」有關，因此在下很容易明白，投入感自然大大增加，從那時開始喜歡RPG遊戲。但因為在下不懂日語的關係，所以常常只可購買一些台版的攻略本看。後來在下決心學日語後，玩RPG遊戲時更能體會當中樂趣。(好像離題大遠了)

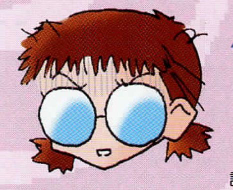


◆GRANDIA II絕對是超正的作品

不過要數到在下最喜歡的RPG遊戲，並不是《DQ》和《FF》這兩個超人氣系列，而是另外一些遊戲系列。第一位是《GRANDIA》系列，喜歡它的流暢系統和精而簡的故事。第二位是《女神傳生》系列(包括PERSONA系列)，在下由《女神轉生II》開始接觸這系列，人物和惡魔的設定絕對是在下喜愛的原因。第三位是《天外魔境》系列，除了遊戲人物和世界觀的設計搞笑之外，廣井王子的故事也是遊戲魅力之一。不過在下並非覺得《DQ》和《FF》系列不好玩，只不過是在下個人口味的問題。除了以上提到的RPG之外，還有一些十分喜歡的RPG遊戲。例如《STAR OCEAN 2》、《聖劍傳說2》、《BREATH OF FIRE》第一和第二集等(太多不能盡錄)，都是在下十分喜歡的RPG遊戲。最後希望一些從來不玩RPG遊戲的人，也可以嘗試一下這類型的遊戲，從而感受到RPG遊戲的樂趣。

PS：如果各位對於在下的言論有什麼意見的話，可以E-MAIL到billycyk@gameplayers。com給在下。

小璘的快適空間



喜歡的聲優Top 10

之前一直都說自己很喜歡聲優，而且說來說去都是說自己只喜歡林原惠和綠川光，可是都還沒說過喜歡其他的聲優，現在就為各位介紹一下十位小璘最喜歡的聲優吧！

No. 1.林原惠：從小已經喜歡的「殿堂級」聲優，所以在小璘的心目中已無法改變地位的了！！

No. 2.綠川光：首先是因為他是《E.M.U》的成員！(笑)另外，小璘喜歡鬼宿都是由他配，而且他又很好人，所以……(爆)

No. 3.久川綾：聲線非常悅耳的女聲優，聽她說話時和唱歌真的覺得很舒服。

No. 4.置鮎龍太郎：專配美形角色的他，小璘是同時被那些角色和他的聲線吸引的。

No. 5.阪口大助：很可愛(？)的阪口大助，很多時都被他有趣的配音弄得差點笑死……

No. 6.石川英郎：雖然他不是配太多角色，可是《卒M》的加藤和《Fancy LaLa》的相川廣也都令小璘留下深刻印象。另外他唱歌真的非常非常好聽喔！

No. 7.保志總一朗：其實初時也不沒有特別留意他，只是知道他有配《D.N. Angel》和自己之前曾做過的攻略《神機世界Evolution 2》等；其後在今年的Game Show中見到他真人，才慢慢留意他！(笑)最近還得知他配《遙時》的永泉哩~~！

No. 8.神奈延年：由於之前經常聽他配熱血的少年，所以當聽到他配《卒M》的中本時，真的覺得他很利害！

No. 9國府田麻理子：她為小璘配音，當然要榜上有名啦！(說笑)其實是因為她的聲線很好聽。

No. 10.津野田成美：很喜歡由她配《心跳回憶》的伊集院麗，十分可愛！

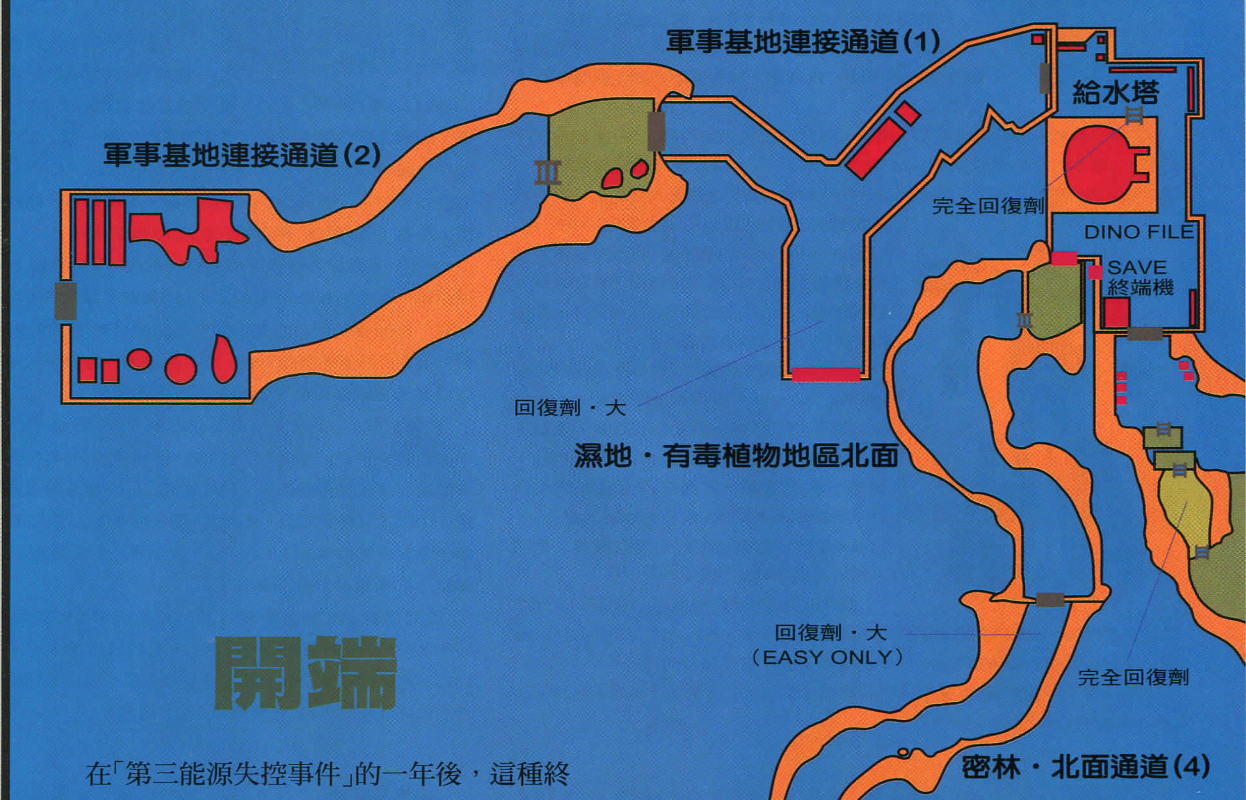
若有問題和意見，歡迎來信或E-MAIL：shugogetten@hongkong.com

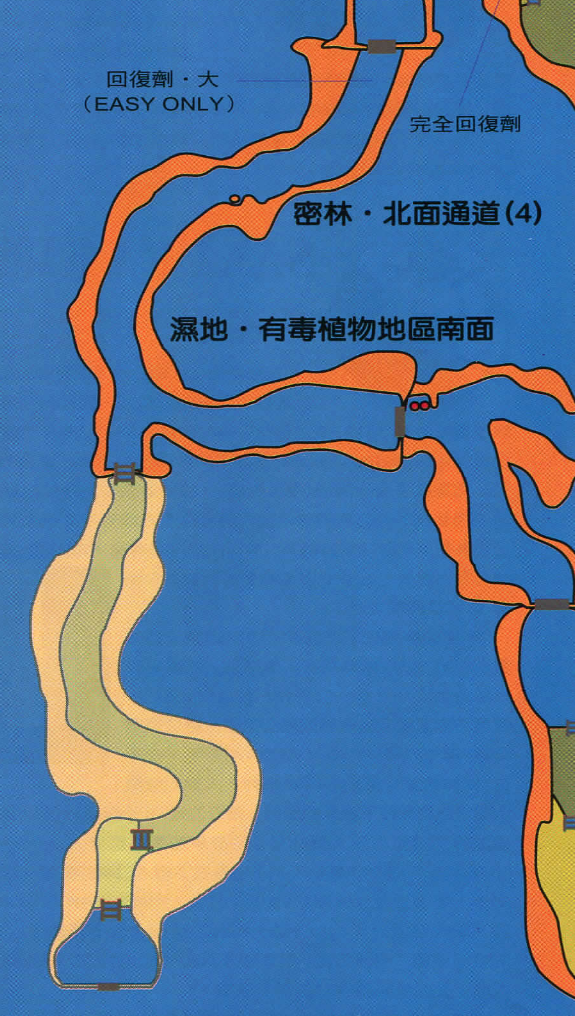
DINO CRISIS® 2

TEXT：MARKS



發售商：	CAPCOM
售價：	5800日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	1 BLOCK
發售日：	發售中
PS/AVG/對應DUAL SHOCK	





開端

在「第三能源失控事件」的一年後，這種終極能源的研究雖然脫離了開發者KIRK的控制，而且政府亦為此興建了開發都市，開始大規模的研究，但卻因為政府這樣的過於急進，令一年前同樣的「意外」再次發生。這次意外帶來了有史以來最大規模的空間轉移，而研究基地、軍事設施以及鄰近的居住地區一拼消失，不過反而出現一個不知明的森林。



地圖來至《DINO CRISIS 2》完全攻略本

闖進恐龍活躍的白堊紀

回復劑・大
密林・北面通道(2)
回復劑・小
密林・北面通道(1)
密林・北面通道(3)
湖上設施之密碼卡
密林・北面連接通道
回復劑・小
密林・南面通道(2)
港口搬運用器材放置區
密林・南面通道(1)
港口・吊橋
港口・卸貨區
蘇生劑
DINO FILE
完全回復劑
(EASY ONLY)
回復劑・大
(EASY ONLY)
研究設施連接地區



危機湧現

在鏡頭一轉之下，來到一個現在不可能見到的森林，而一些巨大的蟲類生物卻在海面上飛翔。這個時候，海面上出現一道空間扭曲，而一艘軍用的登陸艇就在這道空間扭曲中衝出來。在登陸艇上，一位名叫DYLAN的TRAT成員說出他們今次的任務非常簡單，只是救出被轉移到這世界的1300人，







以及回收第三能源的數據磁碟，DYLAN後面的人亦是TRAT成員的DAVID，接著大家可以見到在上次恐龍危機中唯一生存的TRAT成員—「REGINA」同樣地執行這次任務。士兵在附近的一個淺灘登錄後，便開始整備今次的裝備及計劃今次任務的路線等。在士兵佔用的森林空地某一處，森林中的草叢搖動的時候，突然一隻速龍在一瞬間撲出，一擊便將一名巡邏士兵殺死。在聽到一下慘叫聲後，所有在整理裝備的士兵便察覺敵人已經迫近，在他們拿起自動步槍時，一大群速龍立刻從空地的四周出現，雖然士兵們排成一字形進行射擊，令速龍一一倒下，但速龍的數目實在太多了。不久，士兵開始反被速龍擊殺，一瞬間只剩下DYLAN和REGINA二人。當速龍們正想攻擊REGINA二人時，突然他們後面出現一陣巨大聲響，令到速龍急忙停步，而且慌亡逃走。不知發生甚麼的二人在回後望時，才發現恐龍中的霸者—暴龍已經出現。就在二人即將被暴龍吞噬的時候，仍然生存的DAVID立刻發射火箭炮，而擊中了暴龍的右眼。雖然火箭炮的威力足以擊毀坦克，但對暴龍卻只能造成如此的傷害。這時，傷害了的暴龍立即發爛，衝向正在逃命的REGINA二人。走到懸崖邊的二人見到暴龍的追來，把心一橫跳下懸崖。







分道揚鑣

在二人醒來後，DYLAN在發覺自己沒有死去時，便向REGINA開玩笑，但REGINA卻沒有作出回應，而且走到一道鐵絲網的閘門前，發現眼前的閘門被蔓藤纏著而無法打開，於是提出往另一道閘門前進的建議，但被DYLAN取笑其不懂使用開山刀砍開蔓藤而作示範。不過REGINA便以討厭的態度說要與DYLAN分開行動。REGINA以手上的大型電槍接上另一閘門的開關電源便離開了。這時，玩者會控制DYLAN進行冒險，由於沒有電槍在手，所以不能進入REGINA離開的閘門，DYLAN唯有從剛剛砍斷蔓藤的閘門離開。當DYLAN進入密林·北面通道的時候，便發現自己已被三隻速龍包圍，而戰鬥亦正式開始。







謎之人物

DYLAN雖然可以用手上的散彈槍輕易以數發子彈便將速龍解決，但由於散彈槍只得100發，速龍卻不斷地出現，而且附近沒有可以補充子彈的SAVE終端機，因此這時最好還是以逃走為上。在密林·北面通道1內出現的另一道閘門因被貨物阻塞而不能開啟，只好繼續向前逃走，但不要忘記找走地圖上的回復劑(大)。基本上現在只要向前走，便可以到達較為安全的給水塔。不過在密林·北面通道4會出現兩條逃走路線，一是跳下級位，二是爬上貨櫃。最好以前者前進，因行走時間短而移動範圍大。





當走進給水塔的時候，DYLAN便發現一個扮成電單車手的人快速在其眼前走過。雖然DYLAN已大叫不要逃走，及表明自己的來意，但那個人卻沒有理會他而離開了。DYLAN在這裡的SAVE終端機旁找到一扇鐵門，不過這鐵門需要從裡面開啟的。在補給完畢後，DYLAN便從給水塔後面的另一鐵門進入軍事基地連接通道。





器材保管室
FILE~器材保管室之器材搬出
鎖匙片
基地・前地區
研事設施之密碼卡
完全回復劑
基地・入口
DINO FILE
基地・連接通道
鎖匙片
FILE~醫師之手記
SAVE終端機
醫務室
蘇生劑
回復劑・大
管制室
鎖匙片裝置



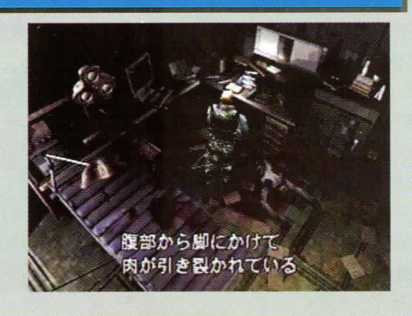
DYLAN被困

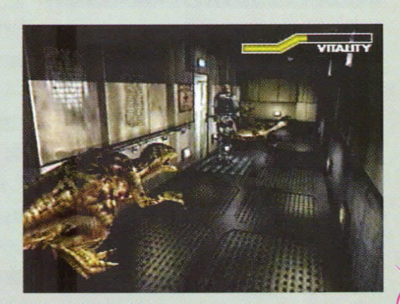
在軍事基地連接通道上，會有比較窄的通道，而不斷有速龍出現，所以在這裡可以賺取到更多的積分，以及造出更高的CAMBO數。當中雖有兩條通過，但左面隧道已被倒塞，所以可以行走的路只得右面的。一直的前進便可到達基地前地區，不過好景不常，卻遇上了之前被擊掉右眼的暴龍。由於DYLAN所持有的武器都不能對暴龍產生效果，只好逃走地圖左面下方的基地入口，暴龍在中途輕易地把阻塞道路貨櫃一一推開，好像要報回之前的仇般追著DYLAN。幸好DYLAN逃到基地入口，而被避開了暴龍的魔爪。入口處是一個接待處的地方，而中央更刻有《第三能源研究開區警備軍駐留基地》。在這裡的左面會有兩扇鐵門，不過其中一條拆斷的管道阻塞，











所以只好進入隔鄰鐵門後面的基地連接通道。在當中的醫務室裡，DYLAN找到一份醫師手記和一條鎖匙片。走出醫務室的時候，DYLAN便發現基地連接通道已被速龍佔據了，幸好只有數隻速龍。在通道的盡頭，雖然會有一扇閘

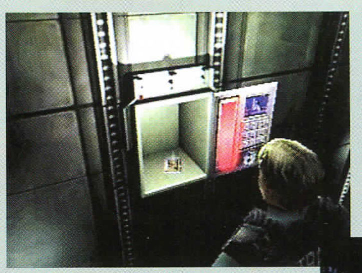




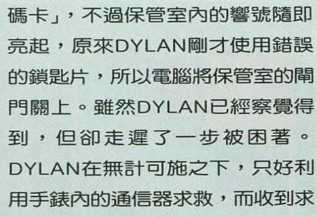
門，但現時DYLAN卻不能把其打開。

迫於無奈之下，DYLAN回到基地入口，不過這裡的速龍真是多得非常地誇張。DYLAN經過基地前地區，到達隔鄰的器材保管室。當中設置了用來管理城市內居民資料的超級電腦，不過保管室前卻有一個用來對付入侵者的閘門控制器，這時控制器亮起了藍色的燈號，但不知何種意思的DYLAN便走進保管室內。DYLAN得到放在桌上的《器材保管室的器材搬出》FILE後，利用之前在醫務室取得的鎖匙片嘗試打開牆壁上的控制器，而成功取得控制器內的「研究設施之密





碼卡」，不過保管室內的響號隨即亮起，原來DYLAN剛才使用錯誤的鎖匙片，所以電腦將保管室的閘門關上。雖然DYLAN已經察覺得到，但卻走遲了一步被困著。DYLAN在無計可施之下，只好利用手錶內的通信器求救，而收到求





救信號正是之前分開行動的REGINA。當REGINA知道DYLAN在基地中伏之後，便立刻開其玩笑。這時，DYLAN為了REGINA可以救出自己便把鎖匙放在閘門外的位置，而等待REGINA的到來。





拯救DYLAN

為了拯救DYLAN，REGINA唯有於正在調查的港口卸貨區向基地進發，此刻REGINA手上只有輕型的手槍和大型電槍。雖然這地區有三扇閘門，但左中的閘門被貨物宗塞著，而可以回到開始時位置的上方閘門卻因往密林北面通道的閘門被蔓藤封著，因此REGINA唯有到左下方的閘門。在吊橋的另一邊，DYLAN可以在屍體上找到DINO FILE。在密林南面通道裡，並沒有EVENT發生，而且速龍不斷的出現，基本沒有足夠的子彈，唯有向前逃跑。不過在密林南面通道(2)，會有可通往「研究設施連接地區」和「濕地有毒植物地區南面」閘門，不過因為「濕地有毒植物地區」種植了很多有毒的植物，而需要用火炎武器燒毀它們，這樣暫時只好走往研究設施那邊。在設施







後院會出現不少速龍，而爬下樓梯的時候，便見到有一個被蔓藤封著的閘門，不單如此，面前的吊橋亦中間斷開了，現在可以進入的地方只剩下「保安管制室」。

在保安管制室裡，REGINA立刻見到在中央的桌面上有一份有關有毒植物的燒毀方法，原來只要利用「火炎噴射器(フレイムランチャー)」便可以將有毒的PP-34燒毀，這時在SAVE終端機會有這武器售賣，但需要8000點VITAL CREDIT購買，如果只得5000多點，建議大家先買FIRE WALL(ファイヤーウォール)，利用其對速龍最為有效的攻擊可以輕易地賺回

8000點。當REGINA走出管制室時，卻想不到會受到非恐龍的伏擊，而且他們正是之前DYLAN見過的神秘人。三名神秘人利用奇特的武器攻擊REGINA後，而其中兩個便立即跳過吊橋的另一面，但剩





下一個卻起跳的一刻，因橋板突然拆斷陡而隙些掉進懸崖下，幸得REGINA的手捉著了他。在脫下其頭盔後，才知這神秘人是個只得十多歲的少女，但這少女的拼命掙扎，不得不令REGINA把其鎖在保



安管制室的喉管。REGINA經過多番的題問，少女都沒有說過一聲(好像不懂說話般)，REGINA唯有棄下她繼續前往基地。

從密林南面通道(2)的「濕地有毒植物地區南面」閘門，到達有毒植物地區之後，便利用火炎噴射器在削為遠一點的地方噴射，而行動可以





FILE~有關有毒植物
SAVE終端機
保安管制室
設施・後院
回復劑・小
設施・入口
DINO FILE
設施・連接通道
回復劑・小
研究用大房間
完全回復劑
（EASY ONLY）
SAVE終端機
機械電源室
FILE~報告書・身份不明之屍體
FILE~小型恐龍
精密實驗室
起動用電池
FILE~研究員之記錄飛彈發射場





















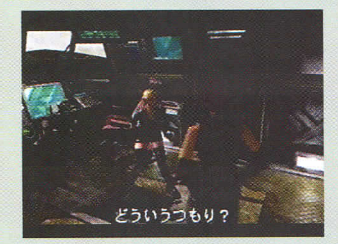
快一點的話，就可以做到最高的13 CAMBO。在南面的地區可以找到一個分叉位，雖然可以從路口可到達飛射發射基地，不過中途會有致命的可以致命的劇毒氣體，所以有戴上面罩的必要，但現在還未找到面罩的REGINA只好暫時往北面地區。經過給水塔的後面的閘門，便來到DYLAN之前經過的軍事基地連接通道1，不過又遇上兩名神秘人，而且同樣地攻擊REGINA。在REGINA用大型電槍擊碎他們射出的飛碟後，他們立刻從隧道那邊逃去，雖然REGINA馬上追前，但二人已經不知所蹤。到達基地前地區時，暴龍亦已離去，不過空中霸者一翼手龍盤據了這裡。由於翼手龍難以擊斃，所以提議大家不理會他們前進。進入器材保管室後，REGINA便拾起DYLAN拋出來鎖匙片，之後才發現這枚鎖匙片並不適合入口的控制器，REGINA唯有走到基地入口那邊看看有其他辦法。

在基地入口同樣被大量速龍佔據了，以急速步速跑到基地連接通道。在通道的盡頭找到了DYLAN之前不能開啟，利用手上的大型電槍與閘門的開關器接上便可進入管制室。REGINA看過在上層拾到有開鎖匙片管理的FILE後，便知道每隔一段時間就會更換其他顏色的鎖匙片，而在下層發現一個管理鎖匙片的裝置，REGINA將之前的鎖匙片放回原位後，立刻把適合的藍色(青)鎖匙片拿走。

尋找被破壞的零件



,REGINA利用在管制室取得的藍色鎖匙片終於開啟了器材保管室的閘門。DYLAN二人決定先回到研究設施帶走之前REGINA找到的生還者，回到巡邏艇上。雖然REGINA不斷問那少女其來歷，但她沒有回應，這時DYLAN叫REGINA跟他到船倉一看，才發現當中已成一片混亂，而DYLAN認為女此厲害的破壞並不是恐龍所為，而是人為的。當REGINA看過己被破壞的時空門和引擎起動裝置後，便無奈地需要DYLAN到一些未去過的地方進行調查和找回巡邏艇的零件，而那少女則由REGINA看管。這時，DYLAN回到操舵室，將少女鎖上梯子旁邊，但顯然少女在這刻沒有反抗。





將少女鎖上後，DYLAN便開始尋找船上的零件。到現在為此，除了那個有致命毒氣的飛車基地外，亦只剩下研究設施中那一扇被蔓藤的閘門。到達港口卸貨區之後，DYLAN遇上之前REGINA曾見過的Allosaurus，同樣地手上的武器仍然對牠們沒有效果，只好逃走為上。這裡的三扇閘門中有其中兩扇需要使用大型電槍才能開啟，所以對於沒有大型電槍的DYLAN只剩下之前被貨物塞著的閘門。不過這條通道同樣出現Allosaurus，以快速行動便可以避開Allosaurus的攻擊。在第二個水池內的岩壁下，可以找到一張湖上設施的密碼卡。接著，DYLAN便會再次經過開始時走過的路。到達給水塔後，DYLAN進入SAVE終端機旁那扇可到已被清理的濕地有毒植物地區閘門。不過，這地區卻已經被速龍佔據了，由於速龍不斷的湧至，所以用FIRE WALL來隔開牠們逃走。在設施後院，DYLAN利用手上的開山刀把纏著閘門的蔓藤除去。





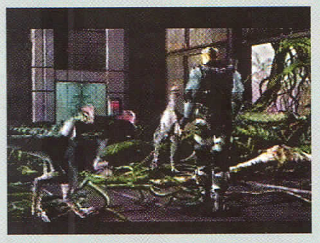




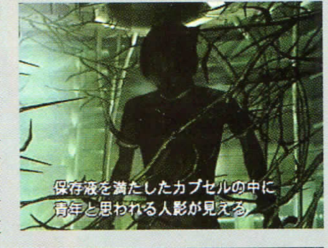




進入研究設施後，DYLAN看到一群小恐龍正在食用一隻速龍的屍體，不過DYLAN的稍稍走近便令牠們離開，調查該屍體時發現有無數被咬傷痕跡。當DYLAN正想打算繼續前進的時候，突然聽到一些恐龍的叫聲，而一堆腐蝕性液體從天面降，幸好及時閃避，不過同時DYLAN亦發現自己已被一些從見過的恐龍「Oviraptor」包圍，雖然牠們體形比速龍細小，但速度卻比速龍快，懂得遠距離吐出腐蝕性液體，及喜歡群體行動。由於畫面會同時出現多隻Oviraptor，所以FIRE WALL已對牠們沒有太大的效果，反之在這狹窄的通道使用散彈槍來阻止牠們前進更有效。在盡頭的正是可以通往設施內部的閘門，不過要使用研究設施的密碼卡才可以開啟。

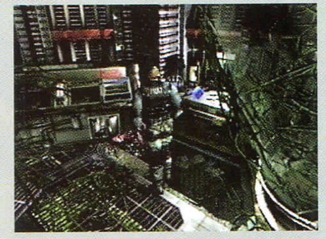




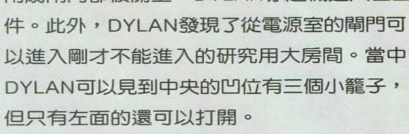


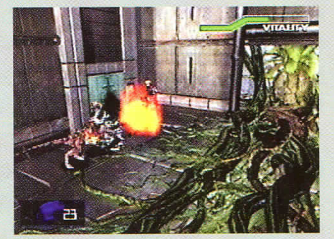




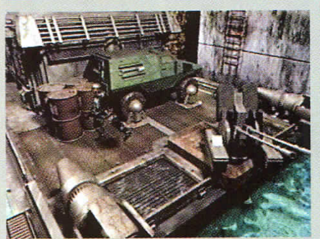


在設施連接通道同樣已被生長能力極高蔓藤佔據，而通道的牆腳會有多個通風口，但它們都只可以由裡面關上。由於入口右面的兩扇閘門都被關上，DYLAN亦趁機進入左面的機械電源室看看有沒有需要的零件。此外，DYLAN發現了從電源室的閘門可以進入剛才不能進入的研究用大房間。當中DYLAN可以見到中央的凹位有三個小籠子，但只有左面的還可以打開。

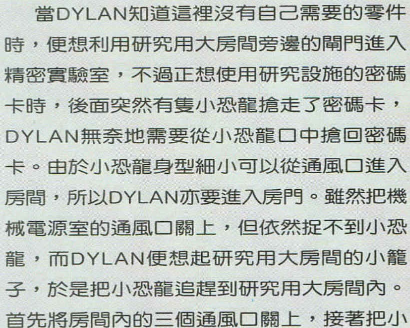








當DYLAN知道這裡沒有自己需要的零件時，便想利用研究用大房間旁邊的閘門進入精密實驗室，不過正想使用研究設施的密碼卡時，後面突然有隻小恐龍搶走了密碼卡，DYLAN無奈地需要從小恐龍口中搶回密碼卡。由於小恐龍身型細小可以從通風口進入房間，所以DYLAN亦要進入房門。雖然把機械電源室的通風口關上，但依然捉不到小恐龍，而DYLAN便想起研究用大房間的小籠子，於是把小恐龍追趕到研究用大房間內。首先將房間內的三個通風口關上，接著把小









籠子開啟，而把小恐龍趕到小籠子內，其不單把研究設施的密碼卡拋出來，而且亦可得到小恐龍的DINO FILE。

當回到設施連接通道時，Oviraptor亦已佔據了這裡，所以使用密碼片時就要小心一點後面的偷襲。在精密實驗室內，DYLAN立刻看到旁邊擺放了一個青年屍體的裝置。DYLAN非常幸運地在地上拾到一個適合巡邏艇引擎使用的起動電池。



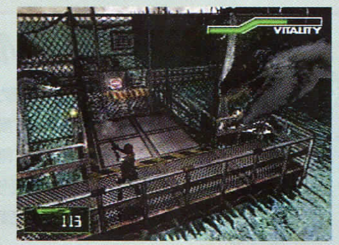
之後，DYLAN便沿著進來的路線拆返巡邏艇。不過回到巡邏艇時，卻發現那少女已經不知所蹤，這時從船倉出來的REGINA才知道少女走了。由於這一帶沒有發現其他生還者，REGINA便打算駕駛可以啟動的巡邏艇到其他地方看看有沒有生還者。現在可以到達的地方就是EDWARD CITY和湖上能源管理設施，而DYLAN則把目標地點設為湖上能源管理設施。不過當駕出對開的海面時，卻受到長頸龍的攻擊，所以DYLAN將駕駛的責任交給REGINA，而自己則跑到艇後面的機關炮砲台，迎擊向巡邏艇衝來的長頸龍，中途更會出現翼手龍，而且最後牠們更會一拼攻擊巡邏艇。由於牠們的弧度比較大，所以需要留意畫面上寫有「CAUTION」或「DANGER」字樣的箭咀。不過當畫面上的能源減盡，即巡邏艇已被擊毀(Game Over)。

湖上設施管制室
SAVE終端機
FILE~管理職員之日誌
BOX KEY
回復劑・大
(EASY ONLY)
湖上・器材放置區
湖上・通道(3)
湖上・碼頭
DINO FILE
完全回復劑
湖上・通道(2)
完全回復劑
(EASY ONLY)
FILE~升降機之密碼
FILE~兵士之手記
湖上・通道(1)

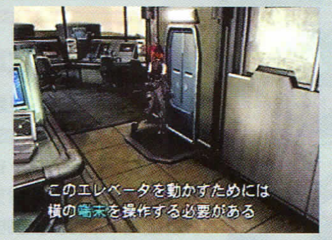
湖上能源管理設施

抵達湖上能源管理設施後，REGINA便離開巡邏艇走上碼頭。REGINA在經過湖上通道的時候，遇上了之前射殺的長頸龍。基本上，每頭長頸龍需要五至六發手槍子彈擊殺，所以射殺不斷出現的長頸龍只會浪費子彈。

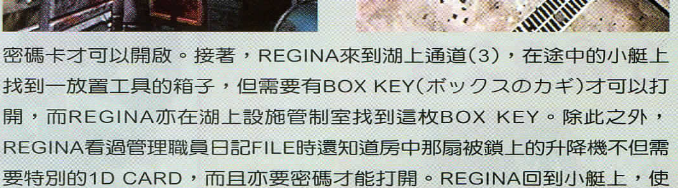




不過這路段亦是賺取POINT數的好地方，只要站在以正面可以見到所有攻擊目標的位置，就可以做到10至20多個CAMBO。至於在湖上通道(2)遇上的翼手龍就以平時一樣的向前走。到達器材放置區時，可以找到DINO FILE和兵士手記的FILE。出口就在入口的右面，不過需要使用湖上設施的







密碼卡才可以開啟。接著，REGINA來到湖上通道(3)，在途中的小艇上找到一放置工具的箱子，但需要有BOX KEY(ボックスのカギ)才可以打開，而REGINA亦在湖上設施管制室找到這枚BOX KEY。除此之外，REGINA看過管理職員日記FILE時還知道房中那扇被鎖上的升降機不但需要特別的1D CARD，而且亦要密碼才能打開。REGINA回到小艇上，使用BOX KEY打開了工具箱子，原來當中擺放了升降機的密碼(隨機)。接著，REGINA經管理室走到外面的甲板上，從死去整備人員的屍體上找到了整備人員之ID CARD。最後REGINA在整理自己的裝備後，便利用ID CARD和密碼開啟通往地下連接通道的升降機⋯⋯⋯ Gp





職業特「攻」隊



KANON 跟可愛「小妹妹」談戀愛

By女性擁護者隨風

DC

生產商：	NEC INTERCHANNEL
售價：	6800日圓
容量：	GD-COM
記憶：	4 BLOCKS
發售日：	發售中
AVG	



各位想要一場美麗的邂逅嗎？在飄著細雪的街上，遇上了生命中的她，縱然只是一閃即逝，可是她的倩影已經深深地植入你的腦海。又或是，兒時的童言戲語，訴說著要永遠在一起，在七年後的今天，這個諾言是否還在有效日期？不論是生活中的侶伴，又或是突然間的偶遇，都有可能成為一生一世的靠依，如夢似幻，卻真切地存在著…



偶遇、見面、重遇一

故事由七年前開始發生，當時主角還是小學生，自小於「雪國」－北海道生活，可是由於某些原因，他必需告別童年玩伴及自幼生長的地方遠走他方。七年後，已經是高中二年級生的主角再次重回北海道就讀高中，並於兒時玩伴水瀨名雪的家寄住。到底主角會實踐當初跟名雪的「承諾」，還是另覓新的戀情？



故事進行的方式一



遊戲將會由1月7日開始，直至2月1日完結。在這二十多天的時間中，五位女主角的故事將會同時進行，而劇情則會靠著玩者所選擇的回答而作出分歧，到最後玩者將會得到誰的芳心？這就要看玩者到底對誰比較「偏心」囉！另外，在故事作出分歧後，有可能將不能同時攻略某些女孩，因此各位應該只對最喜歡的女孩作追求，漁翁撒網的方法並不適用。

在爆機之後…一



跟大部份的「追女GAME」一樣，在完成一次遊戲後玩者可以得到一個名為「附錄」（おまけ）的項目，玩者在「附錄」中可以找到「CG模式」及「音樂模式」。「CG模式」收錄了遊戲中曾出現過的圖片，相信要多玩幾次才能夠把所有圖片儲齊，而「音樂模式」則收錄了遊戲中所有的BGM，它們大多十分優美，有興趣不妨欣賞一下吧！

有關本攻略一





攻略大致上分為兩部份，第一部份為每日回答的分歧表，而第二部份則為各女角的故事。在分歧表大概分為「事件」、「答案」、「女角的好感度」及「注意事項」等。「事件」的底色是綠色、為某段故事的簡略內容；「答案」是玩者回答的答案、底色為藍色；「女角的好感度」是某回答將會令某位女角提升好感度、將會以括號把女角名字括著作表示（如〔名雪〕），最後「注意事項」就是當天要注意的東西。又故事部份則沒什麼注意事件，不過的以「『』」表達的故事為男主角的夢境，即兒時往事。



水瀨名雪 (Nayuki Minase)

主角青梅竹馬的好朋友，由七年前開始便已經認識主角，並在主角離去時跟他作出「約定」－主角一定要再回來找她。而性格方面，她則是一個樂天、帶點迷糊的傢伙，每天早上使用多個鬧鐘也不能把她吵醒，順理成章主角成為了她的「人肉鬧鐘」。不過別看她呆呆的樣子，其實她是田徑隊的隊長，跑得十分快呢！



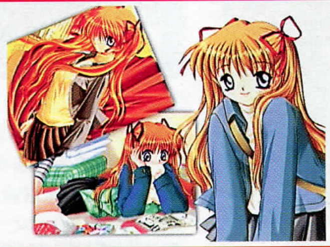
月宮 亞幽 (Ayu Tsukimiyo)

主角在街上偶然遇到的女孩，但其實在七年前主角跟她早已認識，不過同樣地只是在街上遇到。當時她因為迷路而在路邊哭泣，主角擔起大哥哥的樣子來照顧她，並每天把她約出來遊玩。而性格方面，她比名雪還要更加迷糊，而且差不多每次見到她時，也會看到她「又」跌倒的樣子！可是她卻非常的可愛，尤其衣服上有一雙天使羽翼，就好像誤墮凡塵的小天使。



美坂 栞 (Shiori Misaka)

田其實是香里的妹妹，剛開始主角並不知道她是自己的學妹，認為她只是剛巧經過學校而已。她本來是主角學校一年級的學生，但因為身體不好而休學中，可是有時候還是會到學校來走走。主角就是在她某天回學校來時不小心撞倒她，從而認識（識女生的新方法？）。田的性格比較害羞，而且身體又虛弱，就像溫室裡的小花，需要人好好保護。



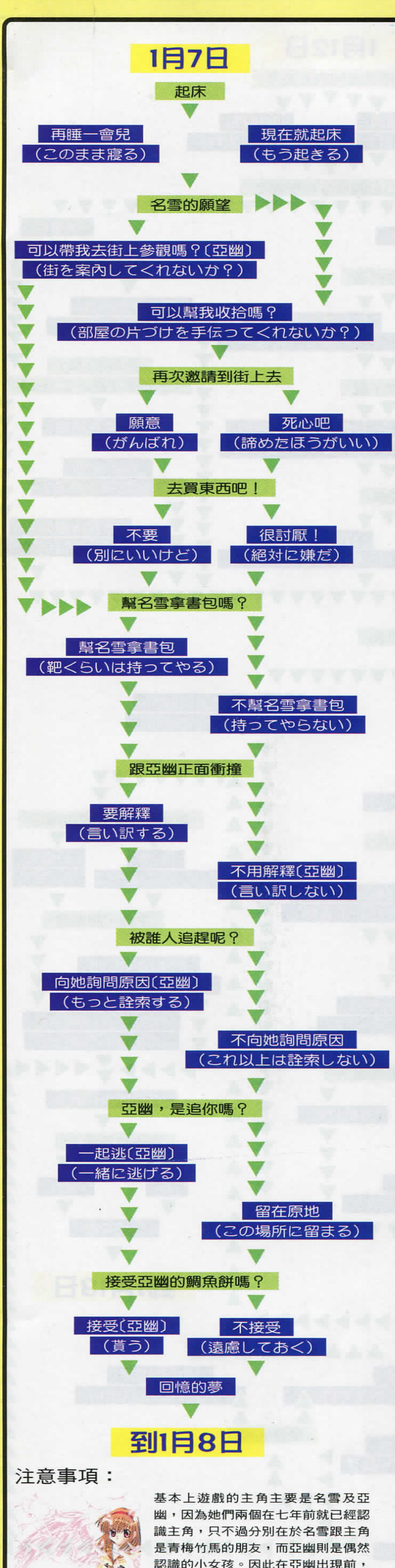
澤渡 真琴 (Makoto Sawatari)

突然出現在名雪的家並表示自己失去記憶的奇怪女孩，可是不知怎地卻對主角非常「仇恨」，常常「不小心」陷害主角。而主角當然也不禁示弱，常常「回禮」給她，可是由於她失去了記憶，因此名雪及其母親秋子每次也會幫助真琴不受主角的「毒害」，唉，可憐的主角就只好節哀順變囉！

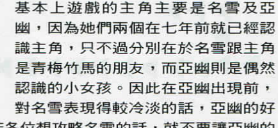


川澄 舞 (Mai Kawasumi)

沈靜的女子，不但思想跟實際年齡不相符，而且其實她的實際身份是消滅魔物的女子。某天晚上主角因忘了物品回到學校所以認識了她，後來在午餐時間遇到她及其朋友佐祐理，自此開始了三人行的生活。各位別看舞常常都不說話或不理主角，其實她是暗自樂在心中，只是礙於性格問題而沒有表露出來，給她一點時間，相信定能看到她的笑容。



注意事項：



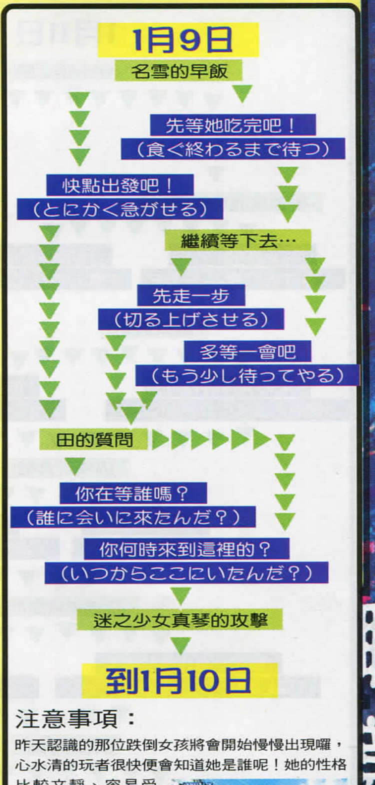
基本上遊戲的主角主要是名雪及亞幽，因為她們兩個在七年前就已經認識主角，只不過分別在於名雪跟主角是青梅竹馬的朋友，而亞幽則是偶然認識的小女孩。因此在亞幽出現前，對名雪表現得較冷淡的話，亞幽的好感度亦會增加，反之若各位想攻略名雪的話，就不要讓亞幽的好感度太高，換言之這兩個角色可以說是相剋的。



注意事項：

若各位錯過了今天所發生的「鯛魚餅」事件不要緊，因為在明天還有補救的機會，不過雖然如此，若各位想攻略的是亞幽的話，當然不要錯過比較好。另外，由昨天開始便出現的「回憶的夢」，是主角小時候的事件，藍色頭髮的小女孩是名雪，而迷路的小女孩則是亞幽。

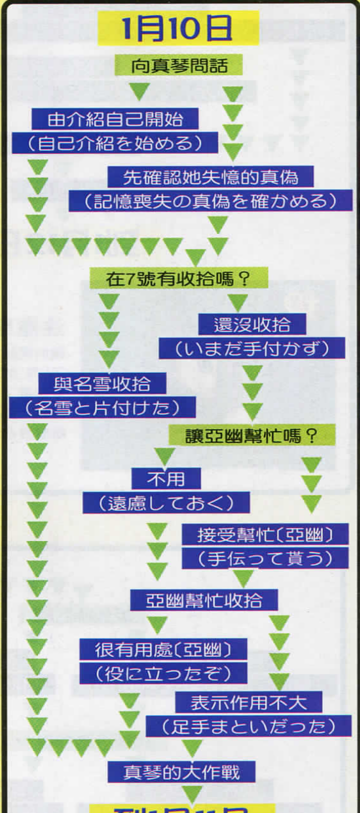




注意事項：

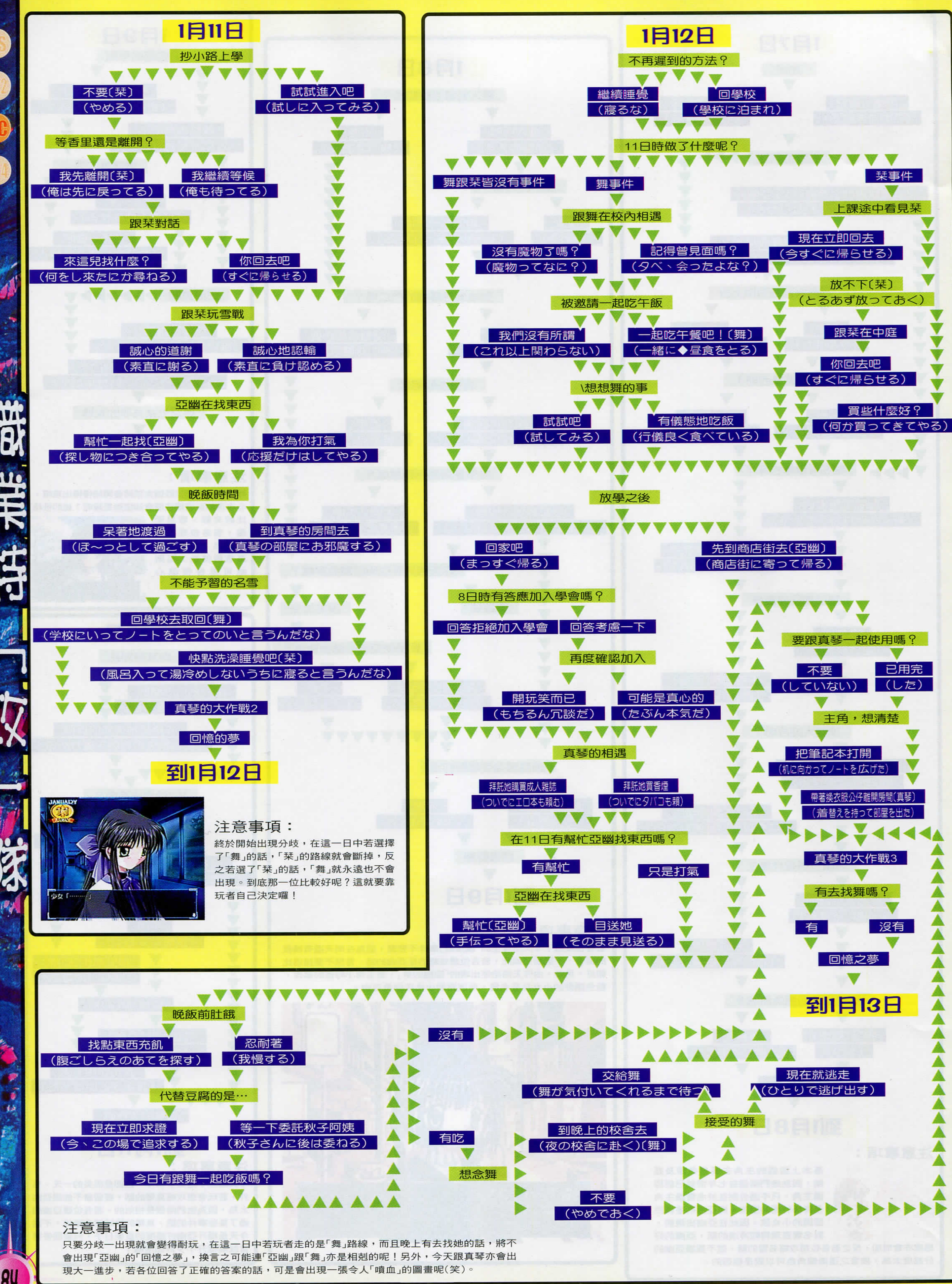


昨天認識的那位跌倒女孩將會開始慢慢出現囉，心水清的玩者很快便會知道她是誰呢！她的性格比較文靜、容易受傷，若各位想攻略她的話，可是真心真意對待她，否則她可是會很傷心的。



注意事項：

今天雖然不是太多事件，但卻是很長的一天。另外，若玩者想攻略真琴的話，要留意不能跟亞幽太熟，因為她們兩個是相剋的。若各位跟亞幽超過了某些事件的話，真琴的路線就會斷掉。不過今天是提升亞幽好感度的重要日子，只要回答得當就能提升不少好感度囉！



注意事項：

終於開始出現分歧，在這一日中若選擇了「舞」的話，「栞」的路線就會斷掉，反之若選了「栞」的話，「舞」就永遠也不會出現。到底那一位比較好呢？這就要靠玩者自己決定囉！

注意事項：

只要分歧一出現就會變得耐玩，在這一日中若玩者走的是「舞」路線，而且晚上有去找她的話，將不會出現「亞幽」的「回憶之夢」，換言之可能連「亞幽」跟「舞」亦是相剋的呢！另外，今天跟真琴亦會出現大一進步，若各位回答了正確的答案的話，可是會出現一張令人「噴血」的圖畫呢(笑)。

亞幽事件簿



這到底算是「艷福」還是「橫禍」呢？我因為覺得無聊而在街上閒逛，突然一位女孩迎面而來，不！應該是「迎面撞來」才對！她把我撞得快要跌倒，可見她的「衝擊力」有多大，而她自己因此而跌倒，看著她一臉可憐的樣子，我也不好意思罵她，更伸手把她扶起來。突然她一臉「糟糕了」的樣子，原來她正被人追趕，不知怎地我也跟她一起逃走，後來才知道她被追趕的原因是吃飯沒付錢！



『唔，哭聲？「為什麼你在哭？」一位小女孩輕輕地飲泣著，豆大的淚珠不斷掉落，因為我便問她哭泣的原因。可是她一直只顧哭，看樣子一定是迷路了吧？可是這裡實在太多人，很容易被「活埋」，我只好把她拉到比較少人的地方去。我詢問女孩叫什麼名字「A…YU…AYU…」女孩斷斷續續地說道。』



「碰一一」怎麼我老是被人撞倒？咦…好像在那裡見過…她不就是昨天撞到我的那個女孩亞幽嗎？她看到我後捉著我再次逃命，難不成她又…果然不出我所料，她到商店去買鯛魚餅卻「忘了」付錢，她買東西之前不是應該留意一下的嗎？真是氣死人了，可是後來我卻成了共犯，跟她一起把鯛魚餅「消滅」了。我們一邊吃一邊聊天，得知原來七年前我們已經見過，她就是當年迷路的小女孩「對了，那個女孩的名字的確是…AYU(亞幽)…呢」，而且跟我同年！最後，我們約定了下次要再一起玩便各自回家了。



『「AYU AYU！」「不是AYU AYU啦！」小女孩埋怨地說道。AYU終於止住了哭聲，並說出她跟媽媽失散了。為了幫她轉換心情，我不斷把她的名字重疊著說出，而她則撒嬌地說不是這樣子讀喇。當我終於乖乖地說出她的名字「AYU」後，她竟然臉紅！真是可愛極了…』



想不到陪秋子阿姨去買東西的時候竟然會遇到亞幽，她看到我後興奮地跑過來，可是又再次不小心跌倒了，因此我便打趣她說今天她又偷了東西喇？她生氣地說只是因為看到我才跑過來，



小臉氣得紅紅的。亞幽看到我們手上拿著這麼多東西，便自告奮勇要幫助我們，反正又真是太多東西，因此只好拜託亞幽。回到家後我帶亞幽到我的房間去，她看到我的物品還放在旁邊沒收拾後便跟我一起整理房間，結果不消一會便收拾好，真捧！下樓後阿姨預備了下午茶給我們，看她吃得像貓咪一樣，真是可愛。很快便到晚上，我送亞幽到門口並叮囑她小心不要迷路，她回了一聲「我又不是小孩子」後便離去了。



放學後我獨自到商店街買CD，可是走著走著，怎麼背後好像突然重了這麼多？原來是亞幽這不妮子跳到我的背後，她打招呼的方式還真奇特呢！我問她到商店街有什麼事，原來她想來這兒找東西，反正我自己也想找CD，於是便跟她一起在商店街四處閒逛看看。可惜花了一整個下午的時間也找不到，而我也買不到CD，因為根本不知道CD店在那兒…

『今天又約了AYU出來，不過現在才想起我還未知道她的全名，原來她名叫月宮AYU，我說她的名字這麼平凡，還是叫「AYU AYU」比較好吧？AYU還未找回她的媽媽，還問我喜不喜歡自己的媽媽？「喜歡呀！」「我也喜歡呢…可是為什麼她不要AYU了？把我一個人丟在這兒…」眼看AYU難過的樣子，我卻什麼都不能做，只能默默地陪著她。很快的一天又要過去，分別的時間很快就到，跟她約定明天再出來玩後，AYU總算打起精神，太好了。』





昨天因為幫亞幽找東西而買不到CD，於是今天我再次到商店街去。想不到又遇到亞幽，她見到我很高興地「跌」過來－從遠處撲過來，然後跌倒。她埋怨我幹嗎避開，但這是人的自然反應嘛，有誰看到一「堆」肉飛過來還會接著？她問我今天來想買些什麼，並要陪我一起去，於是我們便一起找尋CD店。找著找著，天色已經慢慢暗淡，亞幽露出不太快樂的表情，原來她很害怕漆黑一片！因此我們決定在天還未完全黑透前回家「今天謝謝你呢，我很快樂…」亞幽拋下這句話便離去了。



『為了讓AYU轉換心情，我跟她到森林走走，那兒有一棵很大的樹呢！AYU看到很顯得很高興，笑咪咪的，果然還是笑的時候最好看！轉過頭後發現她攀上樹，她說在樹上看風景很美麗「很美麗的景色…很美的街道…這就是我們所住的街道了嗎？」我對她說很危險的，快點下來吧！可是她非但沒有下來，還叫我一起上去，可是…我有懼高症！亞幽坐在樹上大叫著，讓聲音不斷在山上回響，我問她在上面看到些什麼這麼快樂，是街道的景色嗎？不如下次用相機拍給下來給我看吧！「嘻嘻，秘密。」可是AYU紅著臉不願說出來。』

PS
PS2
DC
NGA

職業特「攻」隊

名雪事件簿



一張開眼，怎麼發現景色好像跟平日不太相同？啊！對了，從昨天開始我已經回到北海道，自從七年前離開了這兒，我再沒有回來過。而現在我身處的地方，是我青梅竹馬朋友名雪的家，從今以後我都會住在這兒。在客廳中我看到名雪及秋子阿姨已經起床，而名雪更準備到學校參加學會活動。過了一個無聊的下午後，名雪回來了，於是我們便一起去散步，名雪像小孩般興奮地遊玩，十分可愛，就這樣我們渡過了一個快樂的時光。



怎麼突然聽到名雪的聲音？原來是從昨天她借我的鬧鐘中發出的。我是醒了，可是她那邊的鬧鐘卻響過不停，而且好像有很多個一起響的樣子，沒辦法之下我只好進入房間把她喚醒，今天是我第一次上學嘛！在快要遲到的情況我終於安全抵達學校，並認識了一位名為香里的女生，跟老師報告後我正式開始我的新校園生活。十分幸運的，想不到我不但跟名雪同班，而且更坐在她旁邊，總算彼此間有個照應。很快便到放學，名雪用要參加學會活動為理由，不能跟我一同回家，她問我要不要也加入，可是我對運動沒什麼興趣，只是回答讓我考慮一下便回家了。



名雪今次早上又遲到，看她著急的樣子我實在不忍心罵她，可是她明明只要早幾分鐘起床就好了嘛！好不容易等到她準備完畢，我立即跟她一同向校園狂奔，到達後又被香里取笑我們！今次放學名雪同樣要參加社團，於是我便獨自在校園中走走才回家，反正我對校園還不太熟悉嘛！

終於到星期天，本來打算今天好好的玩一玩，可是昨天卻突然來了一個不速之客－一個自稱失憶的女生。我叫名雪報警把她帶走，怎料她竟然說那女孩可憐，要讓她留在這兒，而秋子阿姨更是想也沒想便答應了，真奇怪！之後想找名雪一起去玩時，她卻不見了影，原來秋子阿姨亦正在找名雪陪她一同去購物。反正我閒閒的沒事做，便陪阿姨去買東西，而且她想買的是米，這麼重的東西又怎能要女性搬呢？就這樣，我在北海道的第一個星期天過去了。





為什麼名雪老是不願早點起身？今天為了不遲到我們只好挑小路走，希望不是以後都要如此啦！到吃飯的時候，我發現原來名雪的記憶力很「好」，她竟然把飯堂中所有餐的內容都記得一清二楚，連看也不用看便說出想吃的東西。吃過飯後香里有點事要到學會活動室，我便跟名雪便先行離去，不過在回課室途中看到一個我感興趣的人，只好請她獨自回課室，希望她不要生氣才好！



今天放學後我準備回家前先去買CD，於是便問名雪能否跟我一起去，但她表示要參加學會活動，並反問我是否一起參加田徑部。我推說遲點再決定便離去，並獨自到商店街去尋找，可是因為發生了一點小意外，最終還是找不到，明雪得知後答允我過幾天沒活動時陪我一起去。

舞事件簿

我今天怎麼這般糊塗？不但把物品遺留在校內忘了拿回來，而且還要在快要睡覺才記得，可是我現在急需要用，在沒辦法之下，我只好換好衣服再次回到學校，希望不要被人罵才好！很幸運的我很快便找到我想要的東西，當我準備回家時看到窗邊有一個夜影，細看竟發現原來是一名女生！她帶著木劍目無表情地站著，看到我先是吃了一驚，接著輕輕地說了一句「我是為了消滅魔物而已」，跟著便消失了。到底這個全身散發著冰冷氣息的女孩是誰？是人還是…







原來昨天的女孩是人（這是什麼說法嘛），因為我今天在學校中遇到她，想不到她竟然是我的學姐！我不斷跟她說話，例如「你今天不消滅魔物了嗎？」「今天不拿劍了嗎？」、「你記得我嗎」等，可是皆得不到回應，於是我便請她說「是」或「不是」也好，才得到她一點點的回應。突然一位開朗的女孩走過來，她問我是否女孩的朋友，並邀我一起吃飯，在閒談間我得知學姐名叫舞。吃飯的時候雖然舞一直沒說話，可是我還是覺得很高興，總算沒把我當成是透明人嘛！晚上之後，我想起了舞學姐，想到了她每天都只顧消滅魔物，不知是否有吃飯呢？於是我便帶了飯盒到學校給她，她看到我好像沒甚驚訝，亦願意接受我的飯盒，看著她慢慢地吃東西，真可愛，雖然她還是沒有說話。突然間她用劍向牆攻擊，我還以為出現了魔物，想不到竟然是我們家失去了記憶的住客真琴，嚇死我了！舞只是靜靜地望著真琴沒作聲，倒是真琴罵舞想「殺」她，這丫頭真是氣死人！



栞事件簿



跟朋友在樹林中嬉笑的時候，不小心撞到一個路人，她被撞倒後呆呆地坐在地上，東西亦散得一地都是，我看她一直都沒反應，而且面色不太好的樣子，於是問詢問她有沒有事。她靜靜地看著我們，又不作聲，於是我的朋友便跟我繼續吵鬧，想不到她竟然被逗笑了。過了一段時候後，她說要離開，我問她是否要到商店街去，發現大家同路便一同到商店街去。



想不到昨天遇到的女孩今天會到學校來，而且還穿著便服。在放學後我無聊地看景色時，剛巧讓我看到她，於是我便下去看看她是否有什麼事。看到她頭上有著積雪，相信她站了好一段時候，我問她是否在等誰時，她說是秘密。問她為什麼會穿著便服，她回答是因為今天缺席，看樣子她的身體不太好的樣子，便問她是否有什麼病？可是得到的回答只是感冒，真的嗎？後來她差不多要走前，她告訴我名叫美坂栞，不過美坂這個姓怎麼好像在哪聽過？



今天栞又來了，我看到她靜靜地站在雪上，怕她感冒連忙下樓去。她看到我開心地笑了笑，在談笑之間她說道很想玩玩看雪戰，於是我們兩人便起勁地做雪球，以來一場大雪戰。可是在差不多完成前，上課鈴卻響起了，栞露出失望的表情，我笑說不要緊的，咱們下次再玩吧！她聽後快樂了一點，說要離去，在她離開前我叫住了她，並問她是否香里的妹妹，我終於想起了，香里不就是叫美坂香里嗎？結果她真的是香里的妹，世界真小啊！



難道栞真的不用上課嗎？每天都會看到她出現在校園中，今天她是在午飯時候來的，於是我便問她有否吃午飯，得到的回答是沒有。擔心她身體的我問道她想吃什麼，我去為她買來，可是這小丫頭竟然要吃雪糕！「吃雪糕真的好嗎？」「嗯！我想吃。」看著她快樂地吃著雪糕，雖然擔心，可是我也不好意思再說什麼，只能默默地看著她吃，而且她又這麼喜歡的樣子，難不成要阻止她嗎？

真琴事件簿



她有雙重人格的嗎？白天跟黑夜完全是兩個模樣。今天我在街上偶然遇到她時，還覺得她怎麼這般凶，冰冷的眼神沒半點感覺，而且更突然向我攻擊。怎料在黑夜「重遇」她時，她竟然像個小孩子在哭鬧著，她竟然因為肚子餓就進入別人的家，而且更四處找可以吃的東西，令我以為有賊－雖然她當時的身份真的是「賊」。後來連秋子阿姨及名雪都吵醒了，於是阿姨說先不要追究，明天才說吧！



第二天我們再次詢問有關她的事情時，她說自己失去記憶了，我覺得很不可信，於是請名雪召喚警察來把她帶



走。可是在秋子阿姨的同意下，名雪竟然把她留在這兒！既然已經決定讓她留下，好歹為她改個名字吧！於是我說了一連串的名字讓她選擇，怎料她竟然說全都不好聽，真過份！過了沒多久後我跟阿姨去買東西，回來時她告訴我決定改名為「澤渡真琴」，還問我是不是很羨慕呢？「有什麼好羨慕的？」我問。她竟然回答因為她很喜歡這個名字，所以一定勝過我的名字，真是敗給她了！



真琴怎麼突然這麼有禮貌？原來是有求於我，她入來我的房間後看到有很多漫畫，於是便想向我借，既然只是幾本漫畫，那麼就借給她吧！之後她又問我有沒有零食，我對她說想要的話就自己去買嘛，反正商店街多的是！到了晚上我想跟她開個「小玩笑」，於是便把煙霧彈拋入她的房間報一箭之仇，想不到把她嚇得要死，還以為是火警，連阿姨也吵醒了。阿姨叫真琴小心點，因為吸入這些氣體對身體不好。



今天放學後遇到真琴，原來她去幫阿姨買豆腐，於是我取笑她懂得買嗎？她生氣地說她已經不是小孩子，我便叫她也幫我買一本雜誌好了。逛完街回到家後真琴生氣地找我算帳，當然嘛，我請她買的可是成人雜誌，她不氣死才怪呢！差不多到吃晚飯的時候我覺得有點餓，於是便問真琴是否有東西可吃，看到她在吃零食便拿了來吃，怎料她看完漫畫後卻對我興師問罪，什麼嘛，只是吃了那一丁點！到吃飯時我看不到有豆腐，於是便問真琴買豆腐的錢到哪去了？原來她用了來買漫畫及零食，我生氣地罵她，可是名雪跟阿姨卻覺得我做得太過份，自知理虧的我準備向真琴道歉時，卻發現她不在房中，難道她走了…？原來她只是準備洗澡，我心想應該沒什麼所謂，於是便拿了衣服想跟她一起洗，她竟然把我當成色狼似的…過份！



TO BE CONTINUE

TEXT BY史萊姆勇者SAKURA KI

PS

生產商：	ENIX
售價：	7800日圓
容量：	CD-ROM×2
記憶：	1 BLOCK
發售日：	發售中
RPG	

DRAGON QUEST VII

ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち

啓動転職系統

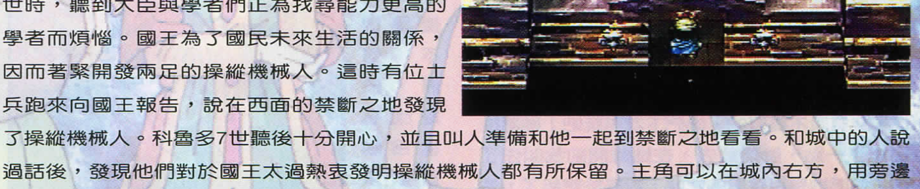
~伊甸之戰士們~

上回提要：在寧靜的艾斯特島之上，主角與王子把遺跡神殿中的秘密解開。連同瑪利比露一起收集石板的碎片，再利用神殿中的祭台回到過去的世界，把各大陸的難題解決後，原來世界中消失了的地方便會恢復過來。雖然期間被艾斯特島上的皇帝禁止冒險過，也經過不少的風風雨雨，主角們總算可以一一解決難題。主角們在冒險的過程中，把由聖狼變成小孩的嘉保救了，嘉保更成為了冒險的同伴。當主角們到了科魯多城時，剛巧遇上了被一些機械操縱兵入侵。在主角們加入志願兵和謝波度的協助下，終於把敵人的巢穴攻破，還把魔王的手下消滅。解放了這個大陸之後，主角們便回到現實的世界中的科魯多城看看。

機械艾莉的下場

主角們回到現實世界後，便到移民之村旁邊的新大陸。到達了科魯多城之後，現今的年青國王是科魯多7世，由於他十分之喜歡機械，整個城也有很多學者進行機械人的研究。可是這裡的學者仍未成功開發兩腳人形機械人，他們已經失敗過很多次。另外在士兵長那裡得知，在科多魯城的西面，是這大陸的禁斷之地，就算是旅行者也不能進入那裡。當主角們進入城堡會見科魯多7世時，聽到大臣與學者們正為找尋能力更高的學者而煩惱。國王為了國民未來生活的關係，因而著緊開發兩足的操縱機械人。這時有位士兵跑來向國王報告，說在西面的禁斷之地發現了操縱機械人。科魯多7世聽後十分開心，並且叫人準備和他一起到禁斷之地看看。和城中的人說過話後，發現他們對於國王太過熱衷發明操縱機械人都有所保留。主角可以在城內右方，用旁邊的機關開動閘門，在地下的牢屋中可以找到綠石板。

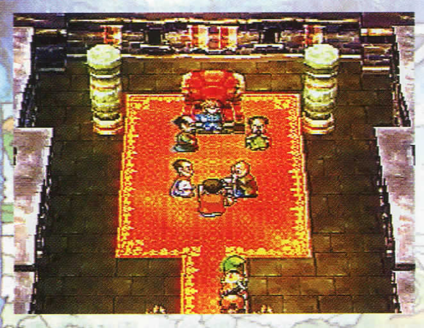








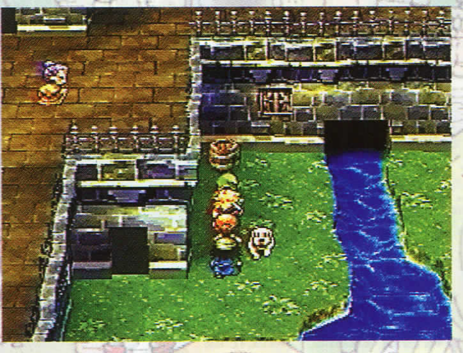
在離開城堡之前，會看到科魯多7世已經準備好一切。正當準備與士兵們到西面的禁斷之地出發時，有一位叫亞魯曼的年老學者前來，希望可以阻止國王前往禁斷之地。可是國王一意孤行決定前往那裡，目的為了要實現他多年以來的夢想。在國王出發後，主角們與士兵和亞魯曼對話，得知西面的禁斷之地是在西之山岬中的一間小屋，亦即是謝波度那間小屋。亞魯曼拜託主角，由於某些原因的關係，希望主角可以阻止國王到謝波度那間小屋。當主角們到達了小屋之後，看到謝波度在床上已經化成一副白骨，而且看到操縱機械人艾莉仍在他的身旁。艾莉仍未知到謝波度已經死去，只是覺得他不動和不說話，還要弄一些食物來把謝波度治好。主角們正要離開小屋之際，國王和士兵們也來到。國王看到主角們後，便知道是受到亞魯曼所託前來阻止他。他向主角們警告，如果主角們阻礙他的話，他便會把亞魯曼收監。在無可奈何的情況下，主角唯有讓他們進入小屋。當國王發現在謝波度身旁的艾莉時，興奮得叫士兵們前來把艾莉送回城中研究，於是艾莉便被硬生生捉回去。國王對主角說這是為了人類的未來著想，並且高高興興回去科魯多城。主角在旁邊的小屋中取得紅石板後，便追著國王回去城堡去。





回到城中，在大臣的命令之下，學者們開始對眼前的操縱機械人進行研究。在學者們一輪擺弄之下，操縱機械人便倒地並且不能活動。看到這情形的亞魯曼，立即到國王面前求情，把艾莉送回原來的地方。這時國王才知到這機械人名叫艾莉，並發覺亞魯曼早已知道艾莉的存在。由於亞魯曼一直阻止國王到禁斷之地，再加上他一直隱瞞這事，於是一怒之下命令大臣吩咐衛兵，把亞魯曼收監在城中的牢屋之內，還叫衛兵要好好保管鎖匙。主角們來到地下牢屋中探望亞魯曼，守衛沒有把亞魯曼的門鎖著，還叫主角可以直接進內找亞魯曼。從亞魯曼口中得知，他是謝波度一族的後人。當他知道有關謝波度的事情之後，便決心守衛那裡，不想有人把謝波度和艾莉分開。亞魯曼還請求主角們幫助艾莉，到科魯多城東面的科利殊鎮，把艾莉的零件帶來，而他便可以把艾莉修理好。並且叫主角們找他的孫女，因為其知道零件放在那裡。

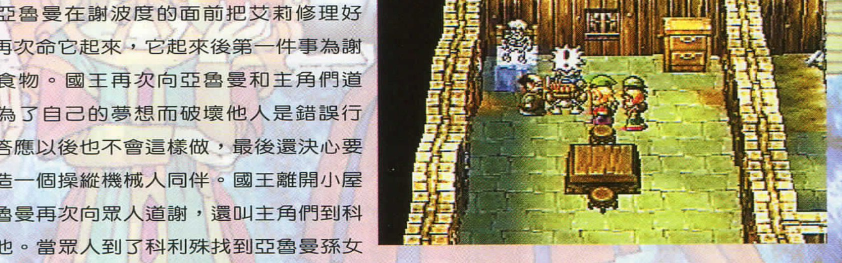




主角答應了亞魯曼的要求，便一起走到科利殊鎮。在鎮上的右下方瞭望台建築物中，找到了亞魯曼的孫女。可是她並不知道可以修理艾莉的零件放在那裡，不過她卻知道亞魯曼收藏寶貝的地方。只要在池塘旁邊的木桶下挖掘，便可以找到亞魯曼的寶貝。於是主角們便去嘗試，結果在木桶之下真的發現可以修理艾莉的零件，眾人便立即把零件拿回去給亞魯曼看。來到科魯多城的牢屋前，門前的士兵說亞魯曼的兒子士兵長正在牢房探他。當亞魯曼二人發現主角們時，士兵長向主角們道謝後便離開牢屋。主角把零件交給亞魯曼後，亞魯曼說艾莉在城中的研究所，並且催促主角們盡快趕去把艾莉修理好。在臨行前門外守衛把服裝和亞魯曼的交換，方便亞魯曼行動，亞魯曼向那位守衛道謝後便與主角前去研究所。

來到城門右手面的研究所中，那位研究員正好肚餓出了去，亞魯曼他們便利用這時候修理艾莉。亞魯曼替艾莉換了零件後，便命令它起來。艾莉起來後把亞魯曼認作謝波度，原來它只記得謝波度仍在生病，還把亞魯曼迫在牆邊。這時國王帶同王兵前來，問亞魯曼為何從地牢中走了出來。這時士兵們發現被艾莉緊迫的亞魯曼有危險，便一同拔劍上前營救。國王連忙叫士兵不要傷害艾莉，可是艾莉又再發生故障倒地。國王知道了艾莉和謝波度的事跡後，便向亞魯曼道歉，並不再強行要分開他們，還命令士兵們送艾莉回到小屋中。亞魯曼在謝波度的面前把艾莉修理好後，便再次命它起來，它起來後第一件事為謝波度弄食物。國王再次向亞魯曼和主角們道歉，說為了自己的夢想而破壞他人是錯誤行為，並答應以後也不會這樣做，最後還決心要為艾莉造一個操縱機械人同伴。國王離開小屋後，亞魯曼再次向眾人道謝，還叫主角們到科利殊找他。當眾人到了科利殊找到亞魯曼孫女二人，她在爺爺給她的寶貝中，把那塊奇怪的紅石板送給主角。集齊了足夠的石板後，主角又可以再到神殿到新的大陸冒險。



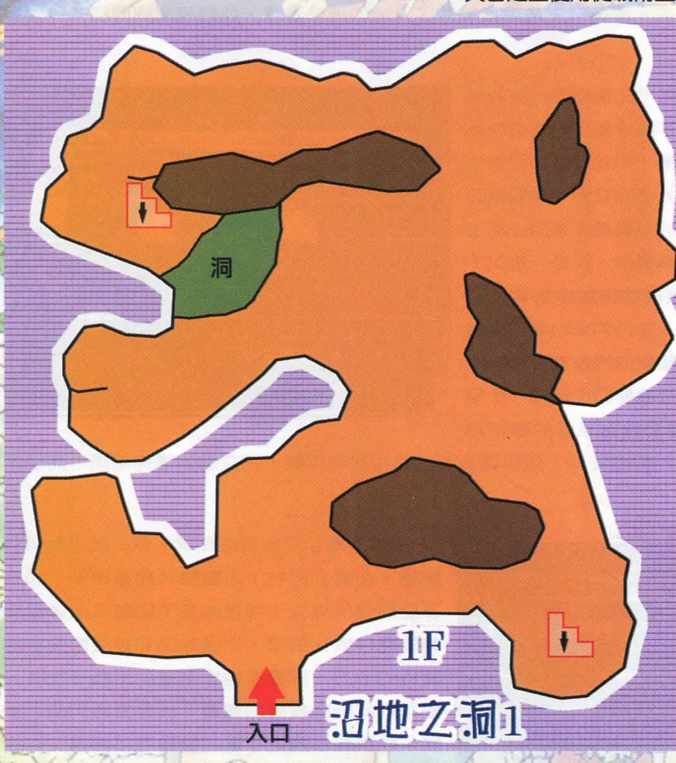


有緣無份的戀愛





利用右下方的紅石板，主角們來到新的大陸。一直往西北行的話，便會到達一條叫古利菲歷克(グリンフレーク)的村莊。在進入村後發現這裡和載爾亞拉的情況一模一樣，村內所有的人也被石化了，似乎這裡也被紫色雨雲的石化雨洗禮過。在村中上方一座擁有大花園的豪華建築物頂層，主角們發現了一隻吸人血的魔物，它發現主角們仍未石化而感到很驚奇，於是便向主角們下手。魔物的攻擊力並非很強，只要LEVEL有12或以上便可以很輕鬆，不過這時嘉保的LEVEL並不很高，要留意他的HP便沒有太大的問題。把它收拾了後，才知道原來是它把這條村的人石化。主角在天台之上使用從載爾亞拉帶來的「天使之淚」後，整條村便被淨化了，連被石化了的人也回復原狀。



主角從樓梯下去時，會發現有位叫伊雲(イワン)的人，口中說看到他的蓮達(リンダ)與可惡的比比(ペペ)在一起，才會令他感到頭痛。按照屋內的人所說的，他們只記起剛才下著灰色的雨，並不知道他們曾經被石化的事。走出屋外的時候，聽到有人叫喊花園有人被石化了，於是一眾村民便在花園門外觀看，主角唯有從花園背後的入口進入。看到蓮達的情形，伊雲便問她發生何事，原來當下著灰色雨之時，比比為了幫蓮達擋雨而吸收太多的灰色雨，因此天使之淚也沒法令他恢復過來。這時伊雲的父親園藝師波魯古前來，得知不是花園把人石化後顯得放心，並請主角幫忙把比比送回他的家中。在比比的家中波魯古問主角有關事情，他對全村人也被石化的事仍是半信半疑。王子對他的不信感到氣憤，不過以前的而且確有位帶著小孩的老人經過，並且說過灰雨會把人石化的事，不過卻不明白為何只有比比不能復原。蓮達這時表示，因為比比為她擋住灰雨而直接被沖洗，所以即使回復石化也不能回復知覺。這時蓮達感到十分傷心，伊雲見狀便立即叫她忘記比比，還質問她為何會和比比一同在花園之內。原來蓮達和伊雲是有婚約的，蓮達解釋沒有做過任何事，不過被他追問更感到難過而走出屋外，伊雲亦同時追出去。



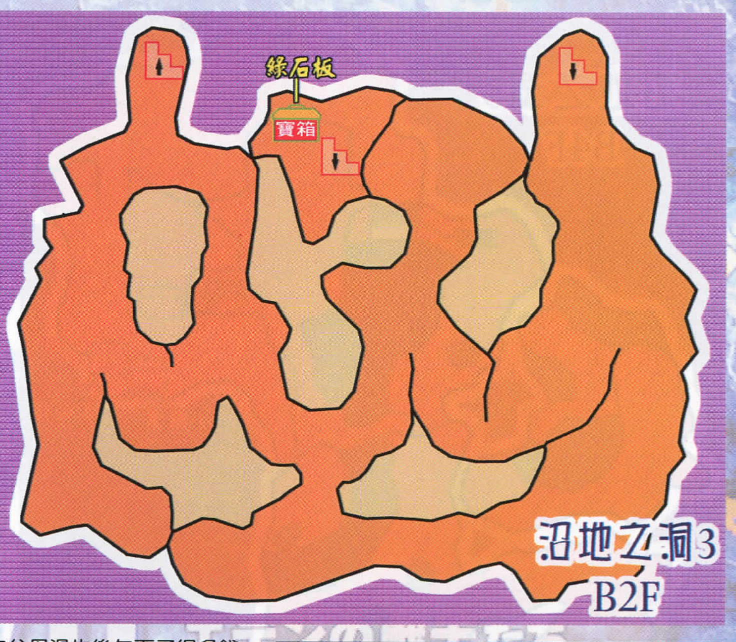




波魯古看到兒子在客人面前如此失禮而向主角道歉，還請主角稍後到他家中有事相告。來到花園的大屋時，聽到伊雲兩父子的談話，蓮達因為比比仍未醒來，所以一直也會很傷心，再這樣下去便會影響他們的婚禮。波魯古安慰兒子只要比比醒來，他和蓮達便可以結婚。伊雲決定想想辦法令比比醒來，跟著便回到2F房間去。和波魯古對話後得知，比比和蓮達是青梅竹馬的好友，由於蓮達的父母欠了波魯古很多錢。他便答應不用蓮達還錢，條件是要蓮達嫁給他的兒子伊雲，因此二人之間便有了婚約。可是



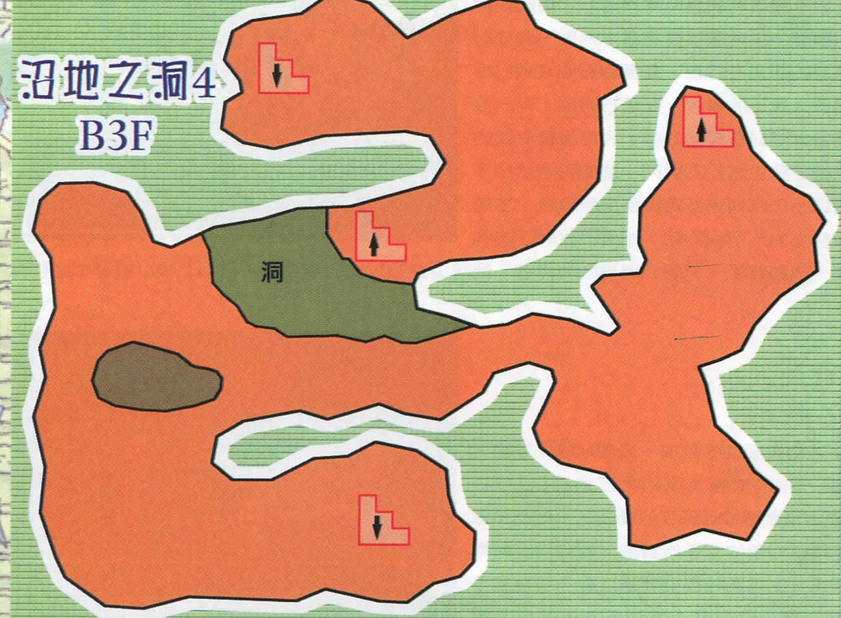
這一刻才發生了這樣的事情，如果比比不能醒來的話，他擔心會影響兒子的婚禮，他還請求主角們替他想想辦法。主角走到2F時，聽到伊雲正和女傭卡也(カヤ)說話，卡也正擔心伊雲並叫他休息，不過伊雲卻不領情，還要一個人繼續想辦法。這時卡也向伊雲吻去，伊雲卻阻止了她。卡也心中感到十分難受，並說蓮達和比比也曾做過這樣的事情。伊雲聽後極力否定，卡也卻繼續追問他，知否蓮達為何經常在花園出現，不是因為她喜歡花，而是因為花園有比比在。伊雲聽後更感難受，大發雷霆後便衝了出屋外。



來到村中的道具屋2F便是蓮達的家，在1F看到剛走出來的伊雲，他說只好等待蓮達的情緒回復過來再算。在2F有位蓮達父親的朋友找她，那人知道蓮達的父母過生後欠下了很多錢，於是把些微的錢想借給她。不過蓮達向他解釋只要和伊雲結婚，欠波魯古的債便可以一筆勾消。主角正要離開道具屋之際，蓮達像飛箭一般走了出去。當主角跟著她時，發現她去了比比的家中。蓮達與比比的父親相談有關比比的情況，庭師說只要能到東面的山群，便會有機會可以取得能治百病的藥。可是蓮達和庭師也不能冒險，於是主角們親自去一趟。在這大陸的東邊，便是之前到過拜火神的艾干村。可是在這世界並沒有任何交通工具到東面，也不能使用魔法直接到達，主角唯有先回到現實世界的謎之神殿，然後利用紅色石板之間的左上方石板，再到艾干村找巫師巴美拉。







到了艾干村後，主角們在上方的長老家中找到了巴美拉，並且把比比的事情告訴了她。她叫主角到她的商店後，會把巴美拉之秘藥(パミラのひやく)交給主角，並告訴主角只要那男子吃了後便可以痊癒。主角連忙趕回古利菲力克村，比比的父親早已在村口等待主角。在比比的面前使用巴美拉的秘藥後，比比便恢復知覺，比比的家人和蓮達也十分高興。比比立即跳下床走到蓮達面前，溫柔地說慶幸沒有變成石頭，他爸爸向他解釋了整件事。呷啫的伊雲叫爸爸今夜設宴，波魯古亦叫主角們到他的大屋稍作休息。



到了晚上女傭卡也會叫主角們到花園的宴會中，與花園中每個人說過話後，知道今天晚上會有重大的事情要宣佈。在比比家旁邊的樹林中，主角聽見卡也和比比的談話，卡也慫恿比比帶著蓮達遠走高飛，可是優柔寡斷的比比並沒有此打算，於是









獨自回到花園門外偷看蓮達。這時主角回到花園與波魯古說話後，他便正式向大家宣佈伊雲與蓮達這門婚事。忽然上天打起幾下雷響，接著便下起雨來。由於眾人剛從石化的鬼門關折返回來，因此對於是否紫色雨雲十分敏感，眾人一片驚慌下飛奔回屋內。蓮達見狀也走出花園外，伊雲也跟著她出去。當主角到了蓮達的家時，伊雲說蓮達並沒有回家。主角終於在之前的樹林中找到比比與蓮達，原來蓮達早已準備和比比一起離開這村，可是比比實在太過優柔寡斷，他並沒有蓮達那樣的勇氣，他叫蓮達回家避免傷風後便獨自離去。主角追到村口時，比比請主角們告訴所有人他要離開村莊的消息。王子這時叫比比與蓮達一起合力還錢給波魯古便可以，他說如今一切已經太遲了。(唉~真沒用)





到了第二朝的早上，主角把比比離開的消息告訴其父親。庭師也感到十分無奈與憤怒，還說不想再見到比比。無論如何這條村的事情也告一段落，主角也無謂在這裡浪費時間，趕緊到村外西北方的沼地之洞。在洞內的B4F中會遇上首領怪物洞穴魔人(どうくつまじん)和兩隻跳舞寶石(おどる宝石)。它們的攻擊力很強，而且速度相當之快，玩者必須留意同伴的HP。最好先把跳舞寶石解決，因為它會向主角們施以命中率下降的魔法。在洞穴中玩者一共可以取得2塊綠石板，之後主角便可以回到原來的世界。

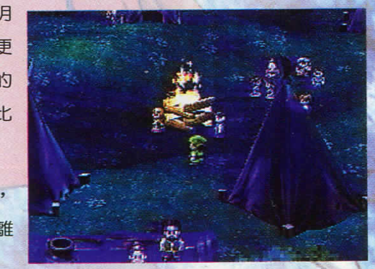


當主角們回到現實世界時，便乘船來到新大陸之上，在原本是古利菲歷克村的地方，現已經變成了一個廢墟，主角可以在花叢中找到一塊綠石板。往廢墟的西北方行走，會看到沼地之洞已經變成一間旅館。在旅館地下的酒場中，有位老人講到一些關於大魔王的事跡。在遠古時候，有一位名叫奧魯哥·狄美拉的魔王。它把這個世界分割開，並且把各大陸封在黑暗之中，利用種種卑鄙的手段來折磨人，使人間陷入絕望之中。之後神因為這事與大魔王發生激烈的戰鬥。這場戰爭維持了不知多少百年，精靈們和人間的英雄也與神共同戰鬥，直到現在仍未知道這場戰爭誰勝誰負。主角繼續在大陸上找尋，結果發現廢墟的東面有一個花園。根據村內的人所說的話，相信是離開了古利菲歷克村的比比所建成的。在村中最大的房屋中，可以找到一塊黃石板。只要利用村內的通道，便可以走到村後的修道院。在山上可以發現比比和蓮達的墓碑，還可以得到免費宿屋和SAVE服務。

宿命的戀人

主角集齊足夠的綠色石板後，便到神殿綠色石板間的左下方把石板裝嵌完成。來到新的大陸後，在左下方山峽找到一些以帳篷為屋的尤巴魯村(ユバール)。他們一族的使命是要讓被封印了的神復活，他們更會選出一位承繼大地精靈力量的女子作舞娘，她會代表村中的人進行神聖的儀式。主角和村民交談過之後，可在最下方的帳篷內找到藍石板，便到最上方的帳篷外的男人說話。這時村中的長老從帳篷中走出來，宣佈新一任的舞娘是拉娜(ライラ)，並且叫彈豎琴非常出色的贊(ジャン)協助拉娜，從明天起正式帶領他們一族。長老比利達說罷便叫村民為明天慶祝，眾人便正式開始宴會。族長請人把主角帶到帳篷內，並且懷疑主角們是否真的旅行者，還是由魔物化身的人，還要求主角拿出証據來証明。不過主角們的而且確沒有這樣的証據，不過經比利達說服下可以免了。





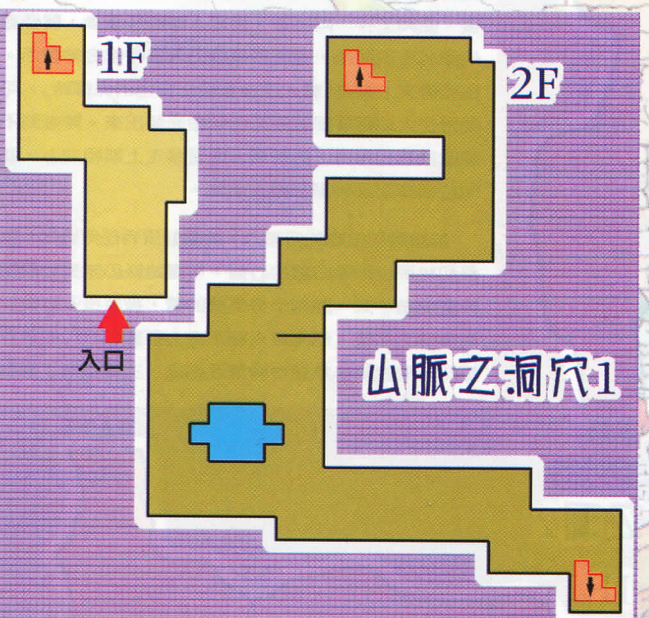
當眾人離開帳篷時，王子對主角提議難得來到這裡，應該盡情地吃喝玩樂，主角也應該去找尋喜歡的女子，說罷離開了大隊。瑪利比露早已看出王子對剛才被選為舞娘的拉娜有意思，跟著她和嘉保去有飲料的地方而離

キーファ「グランエスタード城じゃ
こんなに おいしい飲み物は
なかったぞ。

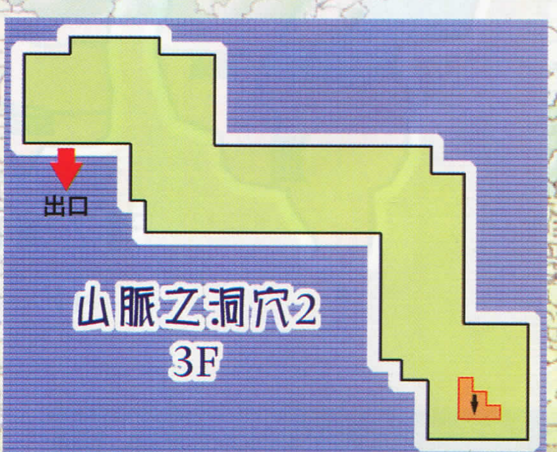
隊。主角在拉娜的帳篷前遇上王子，他主動問主角拉娜漂不漂亮，他倒是喜歡豔麗的女子。王子還開始擔心拉娜一個人在帳篷會否很寂寞，還不知道自己應該做些什麼。主角幫王子向拉娜探消息，她們一族背負著令神復活的使命，雖然聽起來好像很偉大似的，可是當她成為儀式中的舞娘時，她始為這宿命而感到不安。王子一看到主角出來時，立即上前追問，主角把接娜的事情告訴他後，王子為了要令拉娜開心，便請主角幫他去取宴會的飲料(ビバ=グレイプ)。主角在嘉保身旁的婦人那裡，便可以取得飲料。主角交給王子後，他便衝了進拉娜的帳篷中。主角進入帳篷後，看到拉娜與王子談得相當投契。拉娜並不喜歡現在的生活，每天也要嚴格地練習跳舞和唱歌。當她提到婚約者贊的時候，王子便感到難受，但仍強笑叫主角也要開懷大飲。這時贊來到並發現主角們與拉娜一起，一時嗜意便向二人發怒。不過經過主角解釋後，四人便一起暢飲直至入睡。



睡到半夜，忽然聽到女子的尖叫聲，主角立即走出帳篷外看過究竟。原來拉娜父女被魔物襲擊，幸得王子揮劍擊退魔物，但拉娜的父親卻受了傷。這時族長等人也被吵醒了，拉娜問候過王子後便進入族長的帳篷找比力達。比力達替拉娜的父親治療過後，他也需要2至3天才會痊癒。可是她們一族明天便要出發去神之祭壇進行神聖的儀式，也不能只留下拉娜父女在這裡，因為害怕再有魔物來襲。這時王子自告奮勇留下來保護拉娜父女，還安排主角等三人跟著村民一起前去祭壇。既然王子希望留下來陪伴拉娜，做朋友便應該通氣，不要留下來成為電燈泡。到了翌朝便準備出發，在臨行前在帳篷外聽到贊向族長要求留下，把拉娜交給外人照顧令他擔心。可是由於他是儀式中很重要的人，因此族長便一口拒絕他的要求，這時村民前來報告馬車已經出發。族長向主角們解釋，神之祭壇在西之山脈那邊的湖中，他們將會穿過西之山脈，然後予定會在那裡起帳篷休息。在族長一聲令下眾人便出發到神之祭壇。



主角們要經過兩條橋後，才可以到達西之山脈的洞口。經過簡單的通道後，便可以到達尤巴魯族人休息的地方。由於主角們與洞內的魔物戰鬥，他們才可以這樣輕鬆通過。從贊和村民口中得知，在古文書中記載著神殿中會有兩件神器，是神復活的儀式中重要的道具。主角在帳篷中休息一晚之後，眾人已經遷移到山脈中的湖旁邊。可是看到神之祭壇被湖水蓋著，連神之器也不能取得，更遑論進行儀式。看來要等族長把古文書中的謎解開，主角便又再休息多一晚。當主角醒來後，贊便前來通知已經找到令湖水退卻的方法，只要利用尤巴魯代代相傳的大地之鈴，在湖之洞內的最深處使用便可。這時贊會成為同伴，一同出發進入湖之洞穴內。





*「あんたらの旅は そこからが
本番なんじゃないのか?
そんな 気がするぜ。……ヒック!

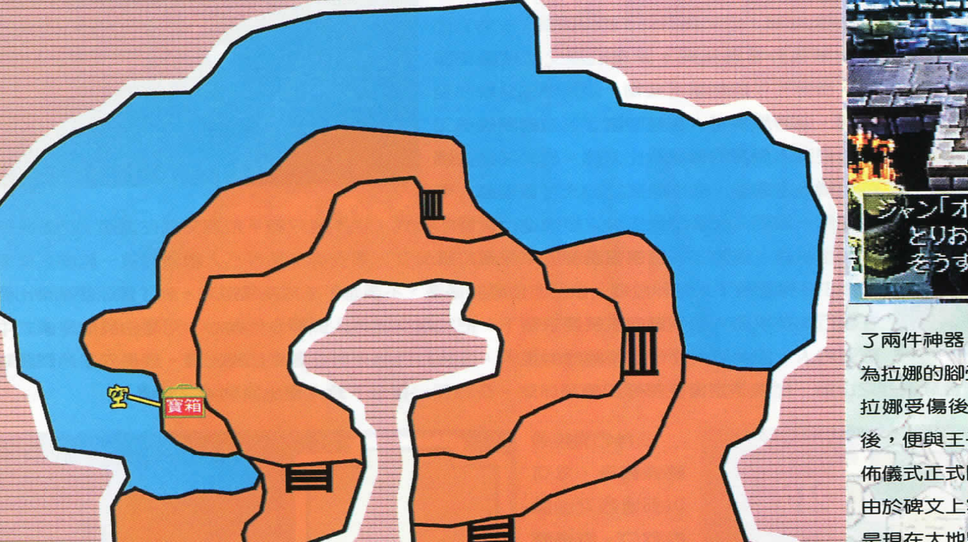
進入了湖之洞後不久，贊發現主角竟能閱讀石板上的古文字。另外玩者要留意有些地方要水退後才能到達的，而且洞與洞之間有些隱匿的通道，玩者要不時轉動視點才可以看到。當到達B3F的時候，有一些通道會重複的，請按照地圖上的指示去行。主角到達B4F後，玩者會發覺沒有通道可以行，這時只要在石板上調查，贊便會嘗試搖動大地之鈴。這時發現石柱之間會出現好像橋的東西，只要利用它便可以到達洞穴的中心。來到洞穴的祭壇之上，贊把大地之鈴掛起後，它便發出奇怪的聲音，跟著大地便震動起來。贊說湖水已經退了，並催促主角繼續前行。湖水退後石板也打開了，在裡面可以找到一塊黃石板。利用之前被水蓋過的通道，便可以直接到達神之祭壇前。





在祭壇前族長們找不到神壇的入口，眾人也不懂閱讀那塊石板上的文字。這時贊忽然記得主角懂得那些古文字，於時便請主角前來解讀。「當大地之豎琴發出金色的光輝時，這種音色會令到大地醒覺過來，巫女穿起純潔衣服後所跳的舞，會令神的怒氣消除」。當主角說完之後，祭壇便發生變化，正面的樓梯移開後，出現了隱藏之門。贊見狀便立即進入神壇之內，並發現了兩件神器大地豎琴和純潔衣服。開心的他說只要令神復活了，他和拉娜也會重獲自由。贊急不及待拿





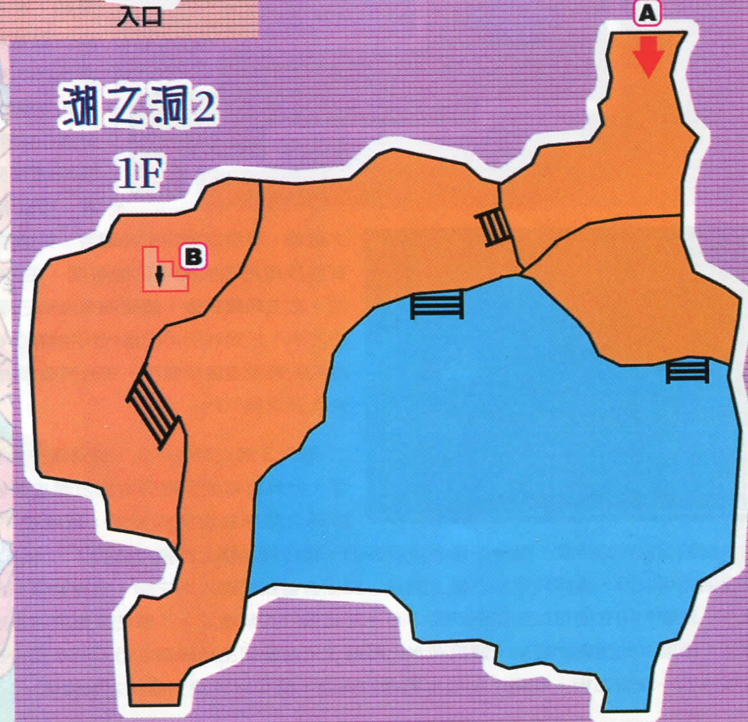


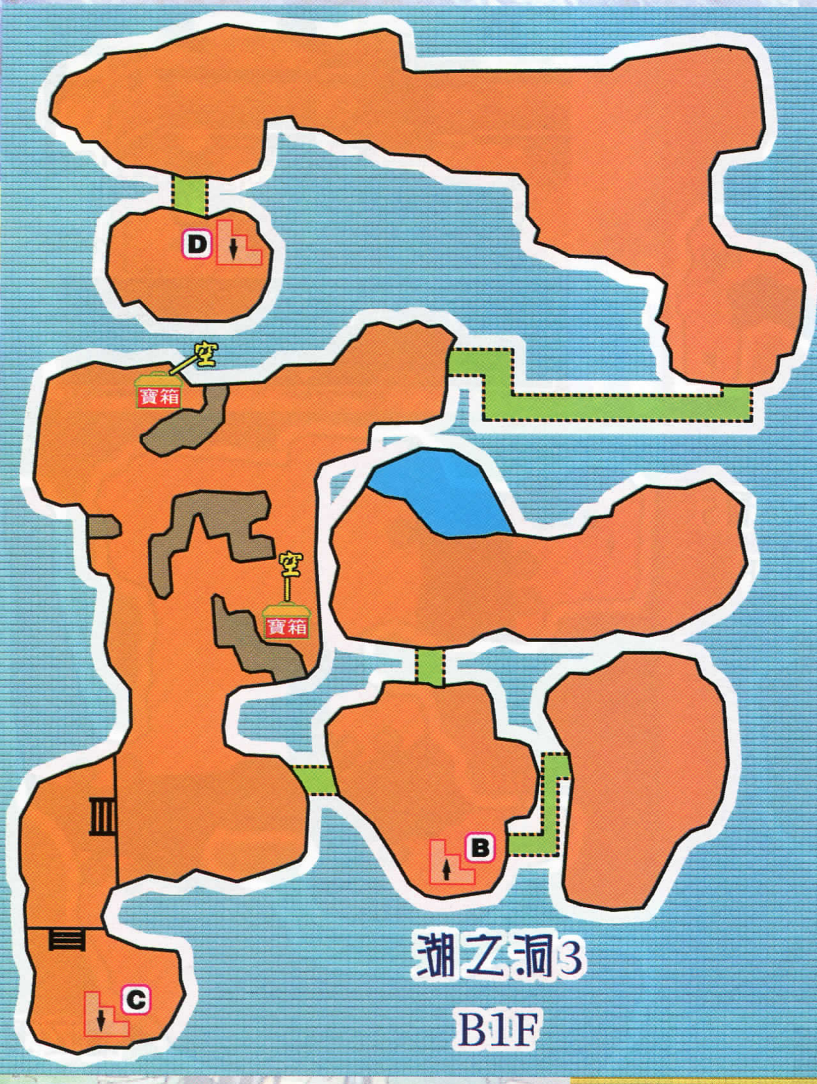
了兩件神器，這時王子和拉娜一同來到。王子解釋因為拉娜的腳受了傷，因此才會這麼遲才來到。贊聽到拉娜受傷後，便乘機向王子遷怒。拉娜罵了贊幾句後，便與王子一同出去。當眾人離開祭壇後，贊便宣佈儀式正式開始，這時族長說仍未是時候令神復活。由於碑文上寫著「當大地豎琴發出金色的光輝時」，可是現在大地豎琴卻並沒有任何金光發出來。贊感到不能繼續忍受等待，他帶著大地豎琴走上祭祖之上，並叫拉娜穿起那純潔衣服來跳舞。

無論贊和拉娜如何盡力，神壇並沒有任何變化。族長和村民也很明白贊的心情，可是始終仍未是時候便什麼也做不來。感到十分失望的贊，被族長安慰後反而變得更氣憤。他向眾人顯示身上亞撒(アザ)的精靈烙印，他說明心急要令神復活過來，主要是為了得到自由。原來如果擁有亞撒烙印的人，是不可以結婚的。因此他和拉娜在令神復活之前，是不能結婚的。他十分痛恨為何要背負這一種的宿命，因此他便決定離開這裡。把大地豎琴交還族長後他便走了。正當拉娜想追他之際，族長便問拉娜是否真的喜









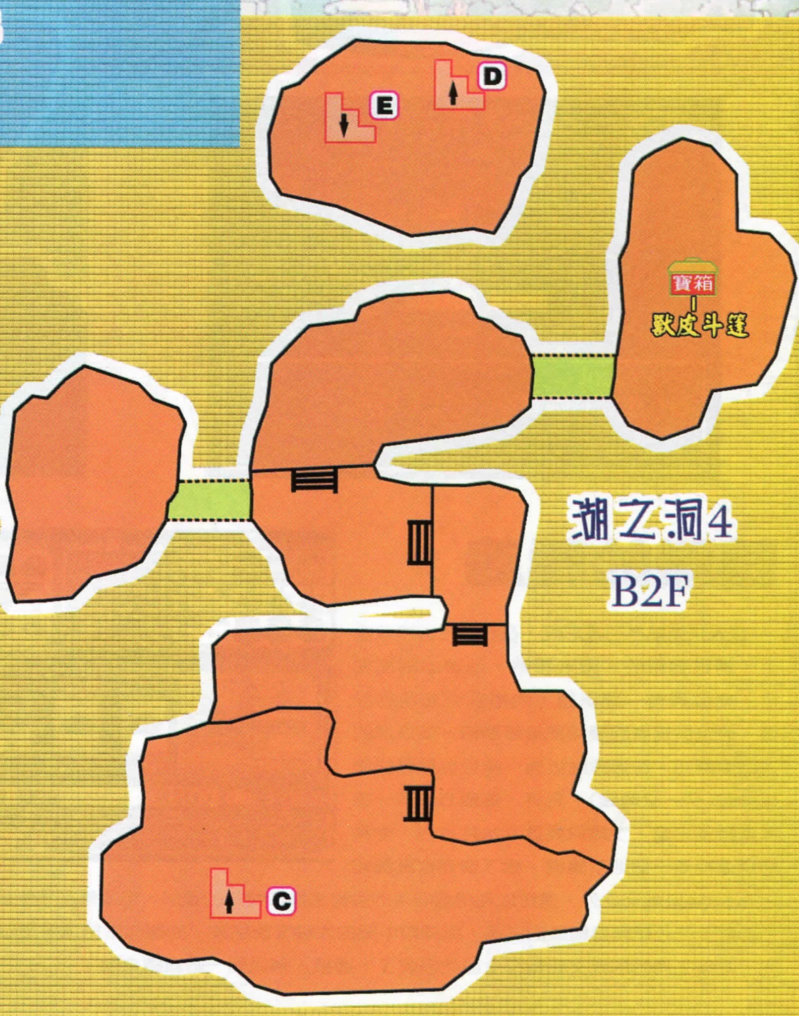


歡贊，如果只是同情便不要追他，否則拉娜和他結婚後也不會幸福。想不到除了神聖儀式失敗之外，還把事情弄到這樣。族長只好請各人回村，並拜託主角們幫忙再次把神之祭壇封印在水中。

為了多謝主角們的幫忙，村民便設宴招待。入夜後王子與熟睡的主角說話，經過這次事件之後，他感到主角與拉娜一樣，是有一種宿命的責任要完成。而他只是一個國家的王子，因此他決定了幹一些事情。早上起來看到王子與村民打起上來，於是主角便上前阻止。經過王子的解釋後，原來是他為了要成為村中的守衛，因此接受了這些考驗。知道了原因後便讓他們繼續，王子的能力終於得到承認。族長為了基法的加入，也為了多謝主角的幫忙，於是便一起唱歌祝謝。王子解釋他要留在這條村，把守尤巴魯一族與神之祭壇，因此便要和主角們道別，不過他會送主角到石板之門。來到石板之門前，王子請主角代他向國王帶個口訊，他會朝著自己的方向而生活，不過他和拉娜之間的事便要保守秘密。說罷便送主角們回到謎之神殿，他們發現王子把他的裝備和道具交還給主角，而且還把一封信留給主角。

主角為了要給王子帶口訊，於是便去了古拉艾斯達度城找國王。當國王知到了基法要留在尤巴魯的時候，受到了相當大的打擊，原先為了基法而收集的藍石板，現在只好交給主角。主角想安慰國王的時候，他表示希望可以一個人冷靜一下，主角只好到新大陸冒險。主角們乘船到達新大陸之後，找不到尤巴魯村和封印神之祭壇的湖。不過在大陸的東北方，有一處發掘遺跡的地方。只要給5元的入場費，便可以進入帳篷之內觀看黃金角化石，如果玩者觸化石，那位學者便會罵你。通過帳篷後看到被發掘的遺跡，可是現在仍不能進入。主角可以在那口井中找到藍色石版，看來己經有足夠的藍色石板可以使用了，主角趕緊繼續進行冒險。





職業特「攻」隊











轉職的騙局





眾人來到藍色石板之間，在右下方的石板之上，轉送到新的大陸去冒險。沿著山路往北行，會發現有一間旅館，內裡會有充足的設備，可以供玩者回復和補給等事情。從這裡的人口中得知，在這裡附近有一座可以轉職的達瑪神殿(ダーマ神殿)。另外，這地方還有一樣非常特別之處，主角只要進入水井之內，便會發現這裡是一個地下賭場，除了會有老虎機和POKER等遊戲玩之外，還可以利用贏回來的金幣去換取特別的景品，但金幣卻不能換回金錢。主角繼續沿著山路往北行，便會發現山岬之中真的有一所神殿。一心想轉換職業的主角，與神殿中間的大神官說話後，他便叫主角選擇想做的職業，然後再叫主角浸在聖池之上。忽然主角身上發出奇怪的光，之後主角們的咒文和特技全部被吸收了，還被人轉送到一個城鎮之內。

從鎮中的人口中得知，原來剛才為主角們轉職的大神官是個假貨，在這裡的人也是被假神官吸收了所有的咒文和特技，還被送來這個弱肉強食的鎮上。鎮上會有盜賊之匙(とるぞくのカギ)賣，可以打開被鎖著的寶箱。主角在鎮的左下方會看到一位士兵欺負一位僧侶，把他收拾後再繼續和鎮上的人對話。當走到鎮中的酒場時，看到有兩名男子在對話，那位劍士卡斯姆(カシム)向盜賊夫拉魯(フーラル)道謝偷藥一事，夫拉魯希望卡斯姆能讓他加入守護達瑪神殿的親衛隊。卡斯姆說暫時未能可以，跟著便獨自離開。正當主角們返轉頭的時候，看到有三隻惡魔來引誘一位戰士，說明只要收集五個人的靈魂，便可以得到魂之劍，更可以得到和惡魔神官的同等力量。這時從酒場來了三個大漢，把三隻惡魔趕走。首領的史爾夫(スイフー)看到新來的主角，便想一試主角們的身手。他們三個的力量相當強，主角是無法把他們擊敗。

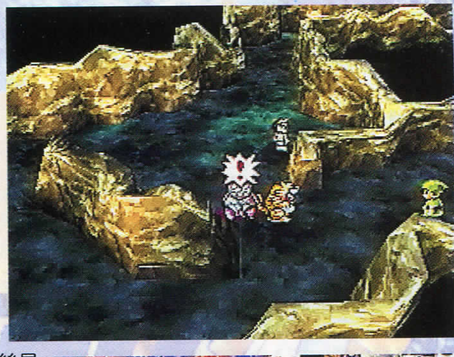


當主角被打敗後，在朦朧中聽到姊姊妮莉絲(ネリシ)和弟弟撒支(ザジ)在對話，原來主角們被打敗後，便是這位少女妮莉絲送回家裡休息。這時劍士卡斯姆帶著珍貴的藥「世界樹之液」前來，給經常胸口痛的妮莉絲。這時呷醋的撒支請卡斯姆把藥放下便離開，不要防礙妮莉絲的休息，卡斯姆問候幾句便離開。主角和妮莉姆對話時，她會發覺自己的臉非常熱，跟著便回房休息，但她的弟弟對卡斯姆存著很大的介心。主角離開之時，剛巧又再遇上卡斯姆和夫拉魯談話。夫拉魯要求卡斯姆讓他加入親護隊，不過卡斯姆要救回大神官科捷才可以決定。當卡斯姆離開之後，夫拉魯看到主角和史爾夫三人之戰後，覺得主角有很強的力量，便遊說主角們和他一起去救大神官，他還會把奇蹟之石送給主角。



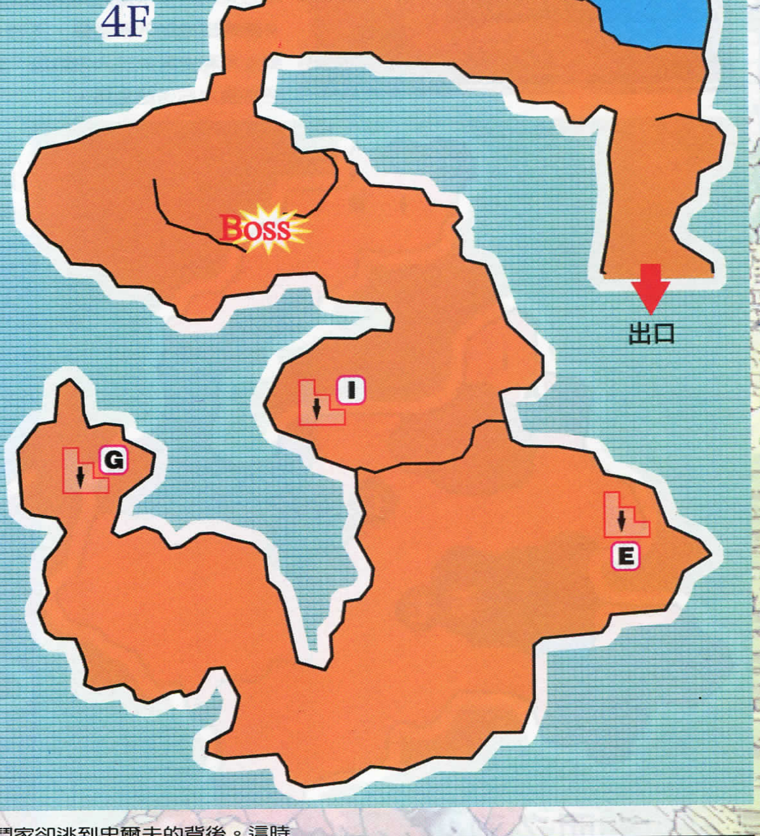
和夫拉魯一起來到西之洞的4F，主角們會看到兩隻魔物守著通道。這時夫拉魯提議用謀略，於是叫主角們不要動，他走到石頭後面再發出聲音。兩隻魔物便前來發現主角，夫拉魯便從另一邊走出洞口。原來夫拉魯利用主角們通過西之洞，雖然魔物也發現有人逃了，不過它們決定先把主角們收拾。這一仗和之前史爾夫同樣，劇情需要主角被打敗。當主角們醒來時，又再次在妮莉絲的家中。是神父告訴她主角們受了傷回來，於是便送





到她家中休息。大廳外由於有主角在的關係，撒支便要求妮莉絲到外面談些事情。原來撒支仍為卡斯姆送藥一事而與妮莉斯吵起來，妮莉絲幫卡斯姆說好話後，撒支便一怒離去。妮莉絲見狀立即追去，當走到鎮的上方時，因為她的胸口痛，所以拜託主角到酒場追她的弟弟。當主角到了酒場時，發現撒支與卡斯姆爭吵。撒支叫卡斯姆不要再騷擾妮莉絲，卡斯姆解釋他對





妮莉絲是認真的，不過卡斯姆卻暗示撒支是個小孩。撒支聽後十分憤怒，還抽著卡斯姆的胸口說要他記著，只有他自己一人也可以足夠保護姊姊的安全，說罷便離開了酒場。

主角看完這鬧劇後便離開，走到妮莉絲的身邊時聽到了慘叫聲。原來在道具屋前，之前被惡魔引誘的戰士殺了一名士兵，口中還唸著還有4個魂便可以成為勇者。這時史爾夫的手下從屋內走了出來，戰士見狀立即逃跑，不過很快又再傳來慘叫聲。史爾夫和主角等人立即追上來，在教堂前又有人死掉。主角擔心不能行動的妮莉絲，趕到來後看到另一名戰士和武鬥家與凶手戰鬥，可是戰士亦被殺了，武鬥家卻逃到史爾夫的背後。這時史爾夫和卡斯姆只好出戰，凶手不敵兩大高手，於是便衝向妮莉絲那裡，撒支為了要保護姊姊，於是便以身為妮莉絲擋刀。凶手殺了五個人後，便呼喚引誘他的惡魔，並且要求把那力量賜給他，但惡魔說最後的不算，說罷便把所有的屍體和凶手帶走。





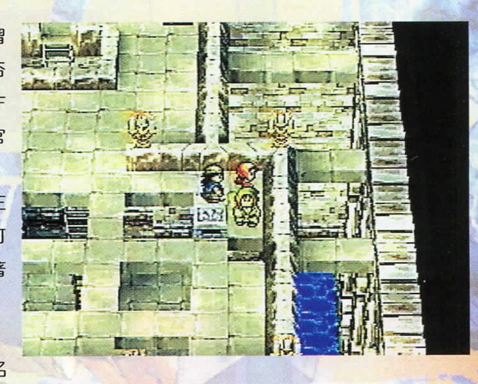


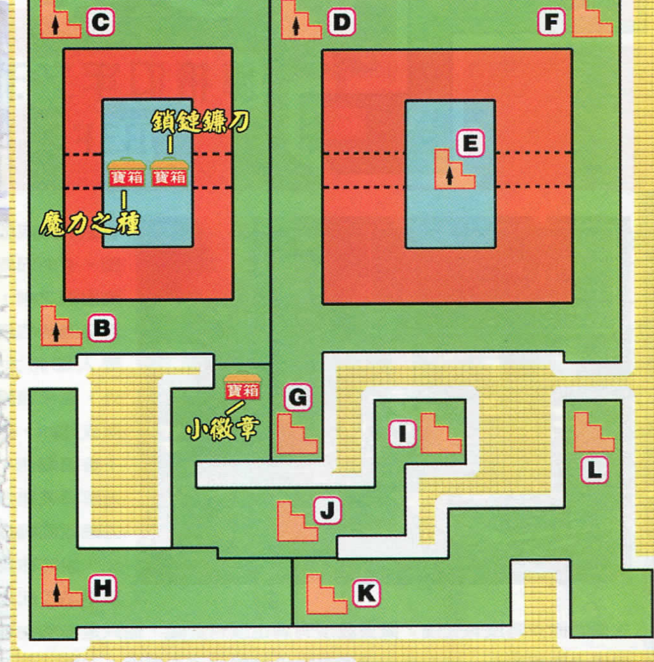
鏡頭一轉到妮莉絲的家中，卡斯姆答應會把她的弟弟救回來，為了要報答曾經被她照顧過，主角也義不容辭答應了，還約了卡斯姆在西之洞穴4F等。玩者有一點要留意，在出發前定要帶著奇蹟之石，它可以用來回復HP，對於沒

有了咒文的主角來說是相當有用。當主角來到西之洞2F時，看到卡斯姆正在送頭飾給妮莉絲。卡斯姆有點怪主角們不通氣，說著便約主角在洞外的小村中等候。在連接囚禁大神官的牢獄前的村中，在大屋中的神官長，會責怪卡斯姆身為親衛兵的隊長，卻沒有盡到責任而令大神官被捉，這次定要將功贖罪把大神官科捷救出來。主角在這裡稍事休息和補給後，便到洞口和卡斯姆與夫拉魯會合，一起到牢獄中救大神官。



迷宮中的構造比較複習要小心一些隱藏的入口，否則會錯失很多寶箱。到達4F的最深處後，會發現大神官被囚禁在打不開的結界內，從後面的樓中把石塊推到正確位置後，然後推下去便可以把水晶球破壞，而囚禁著大神官的結界也會被打開。正當主角想帶走科捷之際，之前把主角打敗過的二名魔物出現了，這次一定要好好向它們報仇。由於這次有大神官的幫忙，把二名魔物的魔法封了，還幫主角們回復了HP，再加上卡斯姆二人的協助，只要留意回復HP便可輕易打倒它們。消滅二名魔物之後，卡斯姆和夫拉魯會先行離開，拜託了主角保護大神官回到山中小村集合。





連接囚牢之洞2 B1F

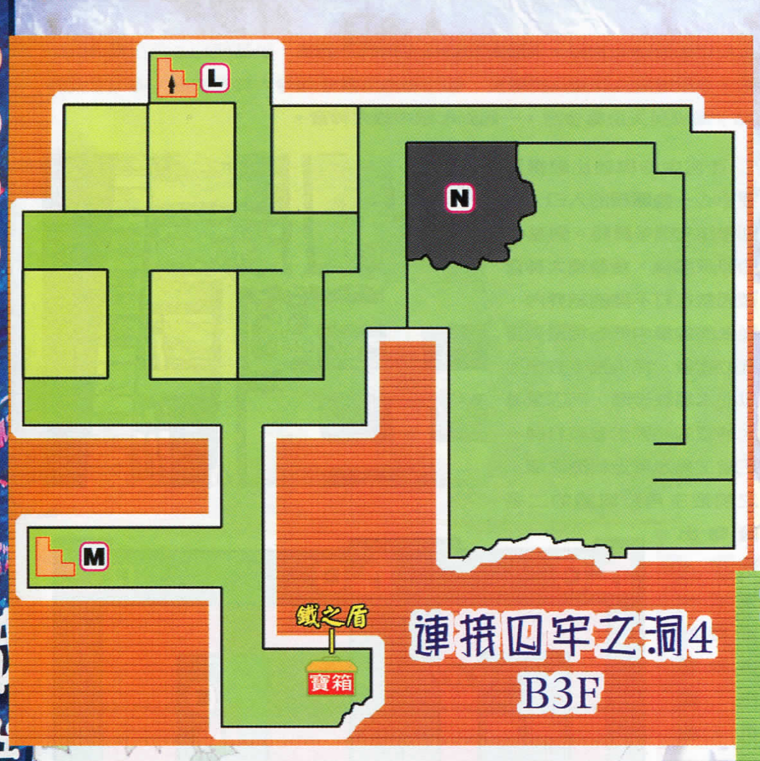
C D F E B A G I J H K



回到山中小村落時，眾人看到大神官被救都感到十分高興，而且還要計劃如何把達瑪神殿的假神官消滅。當主角來到神官長的大屋時，會發現妮莉絲與她的弟弟平安回來，可是撒支卻一言不發。這時卡斯姆發現他送給妮莉絲的頭飾不見了，妮莉絲道歉她遺失了。大神官請求主角們協助消滅假神官，還把開啟達瑪神殿的鎖匙交給主角，接著眾人便到達瑪神殿門口等待。當主角來到入口時，妮莉絲主動問主角取達瑪

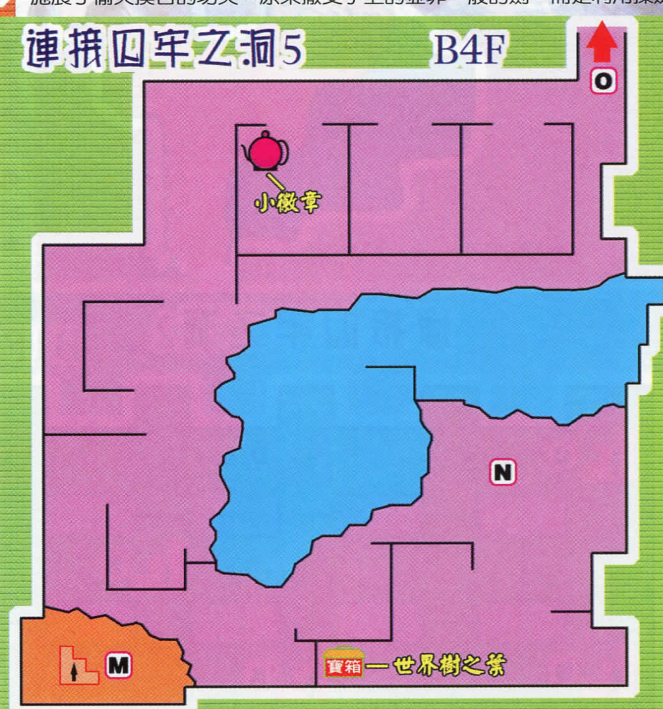




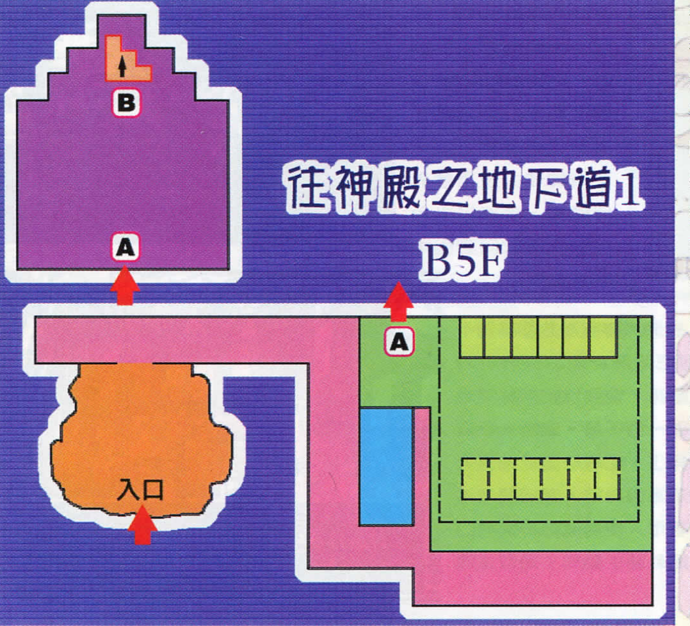




神殿之鎖匙給她保管。這時卡斯姆出言阻止，他早已看出這個妮莉絲是魔物所扮的，被識破的魔物立即變回原形。卡斯姆問它妮莉絲和神官長在那裡，魔物說女的還生存，可是那神官長卻被它吃了。之後它還向撒支下命令，要他向眾人攻擊。主角們把魔物殺掉後，卡斯姆正和撒支打個平手。卡斯姆並非手下留情，而是撒支手上的劍令到他不能發力。突然撒支把卡斯姆手上的劍轟掉，然後他再向卡斯姆胸膛刺去。忽然撒支手上的劍不見了，原因是卡斯姆施展了偷天換日的功夫。原來撒支手上的並非一般的劍，而是利用操劍者的魂做成的魂之劍。卡斯姆向撒支飛出魂之劍，劍身直穿過他的身軀。眾人即時大感意外，嘉保還說如果撒支死掉，他們將不會再幫他。卡斯姆解釋這是令撒支的魂返回肉身的方法，說罷撒支真的沒事站了起來。拉夫魯問撒支有沒有受傷，撒支說沒有痛也沒有受傷，他只是被魔物利用了憎恨卡斯姆的心，現在他回復過來後仍然想殺了卡斯姆。卡斯姆催促主角快把神殿之門打開，他們要盡快去救妮莉絲等人。



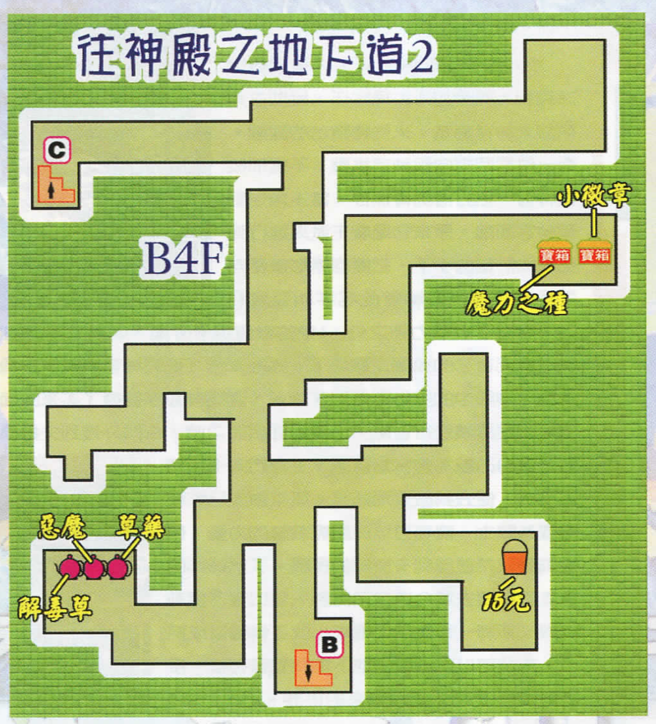
主角們來到神殿的地下道3F，會看到高台之上有個發光的球體。主角們只要站在球體之下調查，之前失去了的咒文和特技便會返回身上。根據地圖的指示來到B2F時，玩者會發現有一些門只可以從單方向通過，因此玩者一定要留意地圖的指示。當主角來到神殿之後，從人們口中得知離開這裡的唯一方法，便要參加這裡的決鬥，只要連續勝了5場後，便可以取得離開這裡的資格。不過參加的人數一定要有4個人，只有3人的主角唯有在殿內找尋同伴。來到殿內上方的房間，看到妮莉絲姊弟。撒支問姊姊為何手持魂之劍，而妮莉絲好像變了另一個人似的趕撒支離開，並且叫撒支參加決鬥。撒支離開房間後遇上了卡斯姆，卡







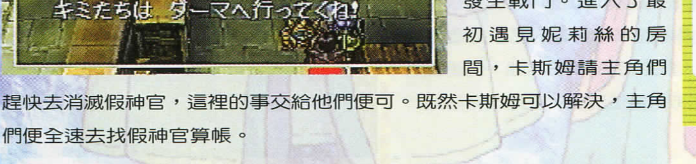
斯姆說只要把魂之劍歸還她的身體內，她便會回復原來的妮莉姆。卡斯姆還答應會救出妮莉絲，可是性情倔強的他要親自救出姊姊。主角在修女的旁邊找到了撒支，並且答應讓他也參加比賽。

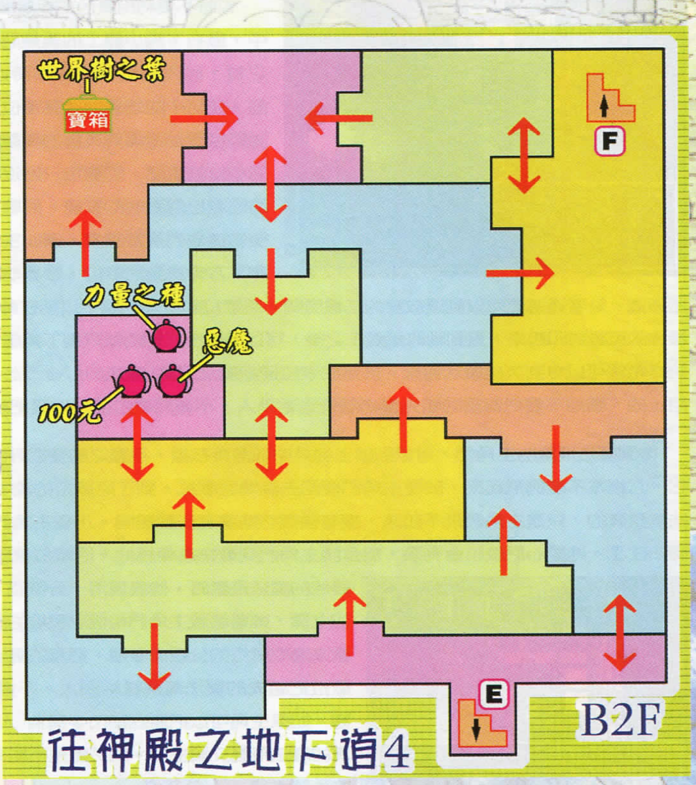


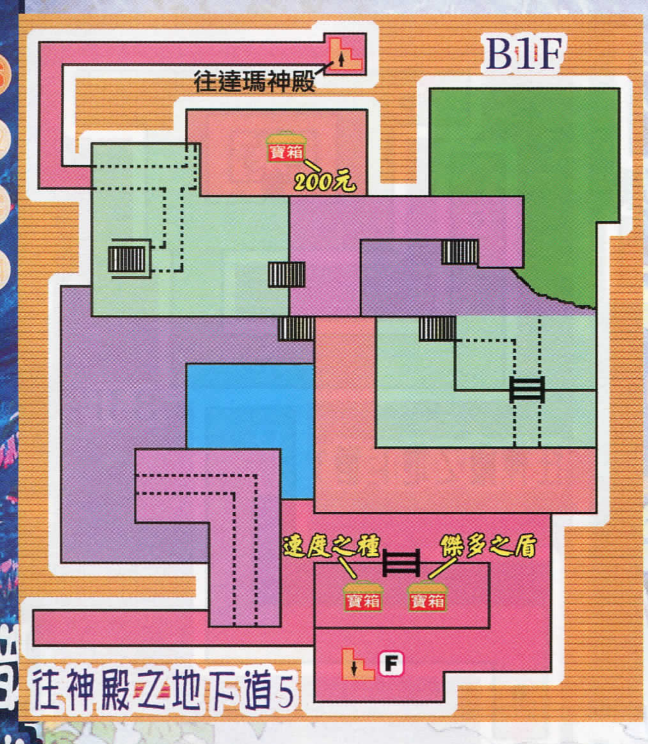
集齊了四個人之後，主角便可以在決鬥場的入口登記。由於要一口氣連續戰鬥的關係，玩者登記前一定要購買足夠的回復道具，還要把奇蹟之石帶在身上。每一隊出場的隊伍，也會由一個職業的人再加上三隻怪物組成。每隊的戰術也是集中攻擊人，然後再消滅怪物。首仗會是魔法師，第二仗是戰士，第三仗是僧侶，第四仗是武鬥家，第五仗是盜賊。把它們擊倒後，受到魂之劍的妮莉絲帶著三隻史萊姆騎士出來迎戰。主角們和撒支為了要救回妮莉姆，於是硬著心腸和她戰鬥。不過在戰鬥中真的不能小看她，她每個回合也可以行動兩次，同時魔法的攻擊十分利害。玩者定要首先把三匹史萊姆騎士幹掉，然後再集中和她戰鬥。另外玩者還要留意隊員的HP狀態，要經常保持高HP水平。

當主角們把妮莉絲打敗之後，她手上的劍便掉在地上。撒支把魂之劍拾起後，向妮莉絲身上攻擊，妮莉絲便應聲倒地。同時魔物們亦宣佈了比賽的優勝者是主角們，並且強行把眾人帶離神殿。在前往神殿外部的通道前，由於撒支擔心暈倒的姊姊，便向一邊的卡斯姆救回姊姊，卡斯姆一口答應了。主角們被魔物帶出去神殿時，撒支突然向主角們道謝，由於他很擔心妮莉姆的安危，於是便把魔物推開，並且折返鬥技場。主角見狀便立即回頭，一進去便看到夫拉魯正向魔物反抗。原來所有人受到了卡斯姆對抗魔物作出了反應，殿內所有人也與魔物戰鬥中。玩者這時只要與魔物對話，便會發生戰鬥。進入了最初遇見妮莉絲的房間，卡斯姆請主角們趕快去消滅假神官，這裡的事交給他們便可。既然卡斯姆可以解決，主角們便全速去找假神官算帳。











眾人到了出口的時候，大神官科捷亦趕到，她會加入主角隊伍，協助主角把假大神官消滅。來到轉職台的面前，有一位武鬥家向假神官挑戰，不過卻被假神官一招打得屍骨無存。當主角走到假神官面前，原來它是魔王派來進行強化魔物計劃的手下，它變回原形後便向主角們攻擊。假神官的名字叫亞度利亞，它除了攻擊力強之外，HP的數值也十分高。如果主角們的LEVEL不夠的話，隨時也會死在它的連續攻擊之下。幾經辛苦才把假神官消滅，主角們再次阻止了魔王的計劃。神殿中的魔物亦得到了治退，達瑪神殿亦回復了本來的面貌。過了數天之後，主角們便繼續進行冒險。正要離開旅館之時，在門外碰到夫拉魯向卡斯姆道別，始終他覺得自己較為適合當盜賊。主角們向卡斯姆道別後，便去找撒支兩姊弟。原來撒支已經轉職成為戰士，擁有可以保護妮莉絲的力量，但妮莉絲只希望得到卡斯姆的保護。了解姊姊的撒支說謊要去買合適自己的劍，借口留下妮莉絲與卡斯姆一起生活，看來小伙子轉職後成熟了。主角可以在神殿的地下室找到黃石板，接著轉職後便可以返回原來的世界。



英雄的傳說



回到現實世界後，主角來到了新大陸，有秘密賭場的旅館和達瑪神殿仍然存在，不過以前囚禁人類的小鎮已經變成廢墟。主角在廢墟之上看見有位神官倒在地上後，便上前看看。誰不知原來這位神官是由山賊假扮的，並且指示原先埋伏在的山賊，走出來襲擊主角們。千萬不要因為他們是個普通的山賊而輕敵，他們四人會向主角施以精神魔法攻擊，因此如果不小心的話將會被他們全滅。主角把山賊打倒後，會看到他們四散逃走。主角這時要追著一個，不能被他走掉。如果被他逃掉的話，可以再到廢墟中找他的蹤影。主角跟著那位山賊回巢時，聽到他們進入巢穴的暗語。把暗語記下來便可以走到山賊巢穴，說出暗語(おとといきやがれ)後便可以進入。走到巢穴的上方，把山賊的首領打敗之後，主角們便可以取得黃石板。在櫃中取得山賊之匙(さんぞくのカギ)後，便可以在巢穴中大肆搜賂，接著記得到達瑪神殿中取得黃石板。



暫時不要利用黃色石板繼續冒險，首先到現實的世界中，最右下角小島上的美撒尼村(メザレ)，是英雄後裔之村，村內叫尼歌拉的吟詩遊人，便是那位英雄的後裔。在村中的酒場內遇見那位英雄的後裔，他正和人談論這世界是否需要英雄的問題，可是那位人兄卻不相信尼歌拉的說話，尼歌拉只好沒趣地離開酒場，主角們跟著尼歌拉回到他的家裡。尼歌拉看到主角們的打扮後，便知道他們是冒險者，還叫主角們跟著他前來。在村的左下方會找到尼歌拉，跟著他到樹林後便可以進入那秘密通道，沿著通道更可以到達教會的二樓房間。尼歌拉對主角們說，以前在神敗給魔王之前，神親手把最強的英雄封印起來，直到祂敗給魔王之後，可以把魔王打倒的就只剩下英雄一個。雖然現在有人說這和平時代不需要英雄，可是身為英雄後裔的尼歌拉，始終希望可以令到英雄復活過來。於是尼歌拉便把魔法飛氈(魔法のじゅうたん)送給了主角，並希望主角利用它來令英雄復活過來。這時尼歌拉的女傭來阻止他，請他不要把貴重的祖先遺物隨便送給外人。不過尼歌拉卻堅持要把魔法飛氈送給主角，還拜託玩者定要令英雄復活。

得到魔法飛氈的主角們，可以到鎮上的井中取得黃石板，不過之前要把井中怪物打倒。離開美撒尼村後，主角們便立即試試魔法飛氈。可是無論如何弄它，它根本不能夠飛起來，於是主角們便回去詢問尼歌拉。到了尼歌拉的家中，他會問主角能否飛起來，主角回答不能飛後他便收回魔法飛氈。他堅持魔法氈是真的，只是主角們飛不起來，接著便憤怒地拿魔法氈離開。正當主角們也要離開時，卻被尼歌拉的女傭叫住了。她擔心尼歌拉會有事，於是請主角們到寶物倉庫找他。尼歌拉很討厭人們不信他，因此主角們懷疑他的魔法飛氈時，他表現得十分憤怒。主角再次去尼歌拉的家中找他的女傭，她會感激主角們相信尼歌拉的說話，並決定把真相告訴主角。原來是尼歌拉的父親命令她，把真的魔法飛氈換成假的，目的是避免尼歌拉把祖先的魔法飛氈送給別人，不過她並未想到會對尼歌拉造成傷害。如果主角可以把海底都市中稱為「人魚之月」的寶石給她，她便會把真的魔法飛氈交給主角。既然暫是不能取得魔法飛氈，主角唯有再到新的大陸進發。





沙漠之旅

利用中間的黃石板，主角們來了一片風沙的地方。當主角想進入東面的村莊時，卻被當地的守衛趕走。在無處容身的情況下，主角唯有繼續前行。來到村莊西北面的城堡時，並沒有發現有任何人存在。當主角走到城堡中心地帶時，發現四處也充滿著骸骨。忽然背後傳來一把人聲，有位稱為哈狄度(ハディート)的少年出現。他告訴主角這裡是沙漠之民的墓穴，還叫主角到東面村中，只要說出他的名字便可進入。再次來到東面的村子，看到一位受了傷的人要去救女王。主角這次說出哈狄度的名字後，守衛便讓主角內進休息。走到村子最上的房屋內，主角可以在2F的房間中休息。旁邊的房間睡著哈狄度的媽媽，她夢囈仍記掛在外面的兒子。主角稍事休息後，族長便會請主角們到1F相談。族長告訴主角原先這地方是製造大地之精靈像，不過自從這裡來了一隻惡魔之後，它便威脅村民建設魔王像，並且還要沙漠人民每年供奉一位女子給它。沙漠的女王為了要守護女孩們，於是捨身代替她們到惡魔那裡，可是到了現在仍然沒女王的消息。族長還叫主角們最好盡快離開沙漠地帶，不要再次接近那座城堡。









主角們當然不會被族長的說話嚇怕，於是便再次往女王之城堡出發。當主角再次來到遇上哈狄度的地方，會發現一隻骷髏怪(ボーンライダー)。這時哈狄度也來到，並且聯同主角們向他攻擊。骷髏怪的攻擊力並不很強，HP也不是很高，只是要留意它會回復HP。打敗了骷髏怪之後，它會拿出女皇的飾物出來，當哈狄度要追問時，它已經死了。哈狄度曾經叫主角不要再來這裡，這裡的事只關乎沙漠一族。說罷便要送主角回去，可是到了出口時發現外面吹起大風沙而不能回去。這時哈狄度提議把城內的骸骨收集後再埋葬，於是主角和嘉保便協助哈狹度。把所有骸骨埋葬之後，哈狄度開始願意和主角說有關沙漠的事。原來之前這裡是座宏偉的城堡，而沙漠中的魔物數量也不多。可是當女王要興建大地之精靈像後，村中的男性大多數為了守護神像而被魔物殺害，最後更被變成魔王像，在村中只有哈狄度一個會這樣說。當外面的風沙停了之後，哈狄度便與主角們一起回村中。



對於哈狄度能平安回到村中，村民都感到十分高興。來到族長的房子時，哈狄度正向族長父親問好。進入屋內之後，族長問哈狄度有沒有找到神之龍狄拉羅絲，只要借用牠的力量，便可以把魔物消滅，不過哈狄度並沒有找到神之龍。這時哈狄度又再埋怨沙漠之女王，除了無理建造精靈之像外，還突然無故失蹤。族長發現哈狄度身上有個發光的東西，哈狄度便向父親解釋，還說女王竟把皇家之寶物送給魔物，他是絕不承認她的身份。這時哈狄度那體弱多病的母親出現，還教訓哈狄度對女王的不敬。她解釋女王為了沙漠上弱小的婦孺，才會決定興建驅魔的精靈像。忽然族長發現飾物下有一封信，原來這時女王的問候信。信中所說她與被捉的男子也沒有被殺，而魔王像也差不多完成，所以天空大地變得灰暗，魔物的數量不斷增加。她會在那些男子被殺害前，查到有關魔王像的秘密。哈狄度知道自己錯怪女王的時候，便立即要到城外找神之龍去救女王。



族長為了多謝主角們幫忙，於是便把沙漠之護身符(さばくの守り)送給主角。主角拿著族長的沙漠護身符，向村中的人民展示的話，便可以知道很多有關魔王像的事。向倉庫旁邊的老人展示護身符後，他便會讓主角進入。在調查內裡的布袋後，原來這些全是一些村中的少女，從她們口中得知，魔王像其實是由精靈像改建而成的。當向眾人也展示過護身符後，主角暫時返回現實的世界。當主角們回到現實世界後，再到遺跡發掘的現場。進入帳號之內，會聽到學者為証實骨頭的年代而煩惱，還說如果可以回到以前一看便好。這時主角問有關金角骨頭的問題，學者說好像是水中的生物。接著主角對學者說出有關沙漠的事情，有需要借用那金角的骸骨。學者當然不信主角們的話，主角只好把沙漠之護身符給學者看。這時學者半信半疑，因為護身符和他發掘出來的一模一樣，只是新和舊的分別。主角們答應帶學者回到過去的沙漠城堡中，因此學者便把金角骸骨一同帶去。



主角把學者帶到謎之神殿後，學者已經大吃一驚，當主角帶他回到過去的沙漠之城堡時，他真的好像著了魔似的，也不理會主角是否存在。主角把他留在城堡之內，一行人便到北面的河川。主角們看到哈狄度潛進水中，希望可以盡快找到神之龍。主角帶著黃金骸骨到達東之村找族長，可是族長因年紀老邁的關係而不支倒下。當主角要出外找哈狄度回來時，他已經趕回來家裡。無論哈狄度怎樣叫父親，族長也沒有反應。直至提到神之龍的時候，族長才漸漸地恢復知覺。主角告訴族長曾經見過神之龍的骸骨，把它展示給族長看後，他終於可以完成自己的心願。接著族長把族長之位交給兒子後，他便安詳地離開這世界。當眾人知道族長過身後也感到很難過，哈狄度叫眾人收拾心情後準備葬禮，同時也請主角在他家中休息一晚。



到了翌日，村民們一同送族長最後一程。哈狄度打算把族長水葬，於是便來到北面的河川。村民懷著傷痛的心情，把族長的棺木放在河川上流走，這時哈狄度希望可以用金角之骸骨作陪葬之用。當主角在河川邊使用狄拉羅斯的骸骨(ティラノスのほね)後，骸骨在水中產生了變化。原本只有頭骨的神之龍，在水中竟可以完全



學者「この様式は……
すると この時代は……
む あれは！

職業特「攻」隊

PS PS2 DC N64



復活過來。看到神之龍在眼前出現的哈狄度，於是便請主角們一起去救女王。只要乘坐神之龍，祂便會帶領主角們通過河川，直達魔王像的旁邊。在魔王像入口前，有一位巫女倒在地上，她告訴哈狄度女王正在魔王像之內。魔王要巫女們每天為它祈禱，魔王的力量便會不斷增加。哈狄度二話不說便進入魔王像之內，這時天上降下兩隻魔物，主角們合力把它們消滅。消滅了魔物之後，巫女會替主角們祈禱回復，接著主角便可以進入魔王像之內。

魔王像之殿1 1F

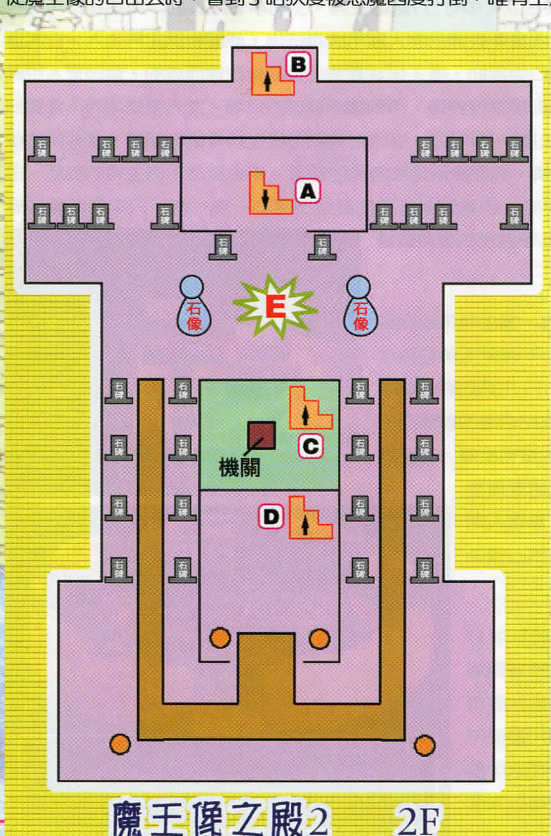
力量之種
魔力之種
A
5
3
石板
鳥之像
1
獅之像
龜之像
蛇之像
往地牢
入口
2
4

當主角進入了1F後，便會發現中央有4座神像，分別有獅之像、鳥之像、龜之像和蛇之像。玩者首先要在石板上使用沙漠之護身符，右下方的門便會被打開。接著玩者把獅之像搬到左下的台上，另一扇門便會打開。只要順著正確擺放獅、龜、鳥、蛇，便可以把上方的門打開。在2F時記得把機關關閉，通道上的劍山便可以收起來。到了三樓便會遇到哈狄度把女王菲狄魯(フェデル)救了，她似乎對於自己建設精靈之像感到困惑，但哈狄度卻向她作出鼓勵，並且答應一定會救她出去。主角和菲狄魯對話時，她會拜託主角幫助哈狄度。她告訴主角籠罩著沙漠的黑暗是由魔物西度(セト)搞鬼的，只要把魔王像上的兩塊紅寶石拆下來，魔王像與黑暗力量便會消失，她會幫助主角回復HP和MP。

魔王像之殿3 4F

B
C
3F
E
D
寶箱
寶箱怪
E
電

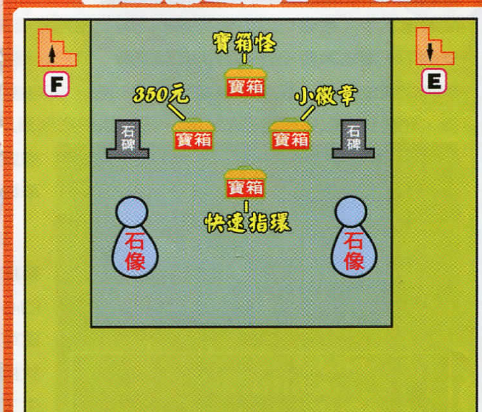
要留意這裡會有很多陷阱，只要跟著那條帶電的路行，主角便不會掉下去，不過要留意HP不能太低。主角從魔王像的口出去時，看到了哈狄度被惡魔西度打倒，唯有主角們親自出馬。記著不要少看只有一個人，它可以一回合行動兩次，而且還會儲力攻擊，玩者要留意同伴的HP不能太少。





把惡魔打倒之後，女王和眾巫女也來到出口，主角與女王等人合力把魔王像兩眼的紅寶石拆掉，跟著魔王像開始崩塌下來。鏡頭一轉來到河川，只見沙漠的村民都在川口等候，所有在魔王像的人也隨河流到來。沙漠的人把所有人救回後，但當主角醒來時哈狄度仍未回復過來，女王便向他施展回復咒文。村民們為了慶祝族長和女王平安回來，於是便設宴舉行慶祝活動。翌朝哈狄度為了答謝主角們，便他讓主角到村中的倉庫內取寶物，主角可在那裡取得黃石板。主角差點忘了學者的存在，於是立即到沙漠城堡中找學者回現實世界。豈料學者已經不想回去，他把一封信和一些錢給主角轉交給助手哈斯哥(ハシゴ)。當主



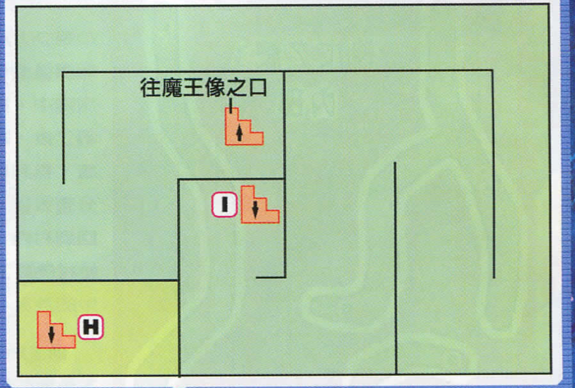


魔王像之殿5　6F

寶箱—銀之胸甲

角回到現實世界之後，便去到發掘遺跡的地方。交了十元作入場費後，玩者便可以穿過帳篷來到遺跡內。把信和錢給了學者的助手哈斯哥後，他便會讓玩者進入發掘現場，主角可以在場內取得黃石板。

替學者送完信和錢之後，主角們便到新大陸的沙漠地帶看看。來到沙漠中的城堡內，早已經有很多人迎接主角們，原因他們的女王一早知道，曾經是沙漠救星的主角們，會穿梭時空再次來臨，他們還設宴款待主角。接受了女王的答謝之後，主角們再次到東面的小村看看，主角可以在村中央的大壺上找到黃色板。有了足夠的石板之後，主角便去到謎之神殿中，利用黃色石板之間的右上方石板，轉送到另一個大陸。



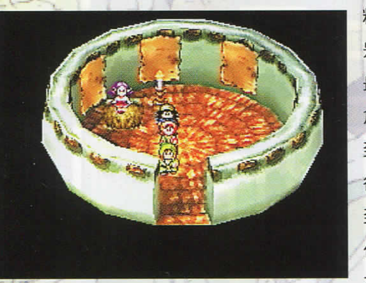






被污染了的水

當主角來到新大陸之後，往下走會發現有一間小屋。在裏面的男子會叫主角們，千萬不要到西面的古利殊村(クレージュ)，因為那兒的人思想有一點問題。主角們在好奇心驅使之下，便住古利殊村看看。主角們進入村之後，發現這裡的人全是崇拜魔王的，還有人當自己是魔王，就連教堂的神職人員也是如此。主角向村內唯一沒有問題的村長談話，村中那些奇怪的事情似乎是和村中的井水有關的。村長還告訴主角村的北方有一顆「神木之根」，那裡住著一名精靈少女，說不定她能夠給主角們一些頭緒。主角們根據村長的指示來到神木之根，在旁邊的小屋發現了那位精靈少女。可是無論主角們怎樣叫她，她總是全沒反應的，主角唯有再回村子去找村長。主角們回到村後，看到有一位打扮古怪的人，教唆村民要去破壞神木之根。主角見情況危急，於是立即去找村長一起去神木之根。



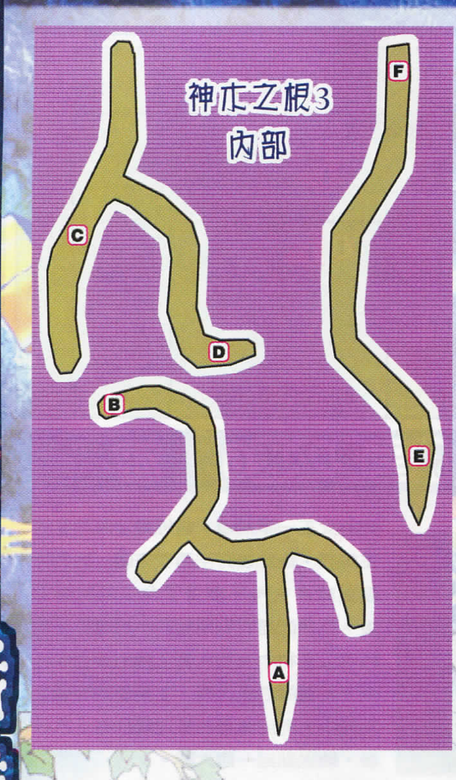
來到神本之根時，那班自稱為魔王的村民正準備破壞神木之根。就在千鈞一髮之際，精靈少女終於醒來。她阻止村民破壞神木之根，卻被村民推倒在地上。主角見狀便上前替她阻止村民，這時那位教唆村民的神秘人會和主角發生戰鬥。把它消滅後便把精靈少年救回來，並且把她送回小屋。那少女醒來後解釋事情的真相，原來神木之根的地下水脈受到污染，因此整個森林與她的身體亦開始弱小起來，現在能夠淨化水源的是神木本身。主角把桌上的妖精之壺(エルフのみずさし)取去後，再在神木之下收集神木的朝露(神木

神木之根1
表面一
入口





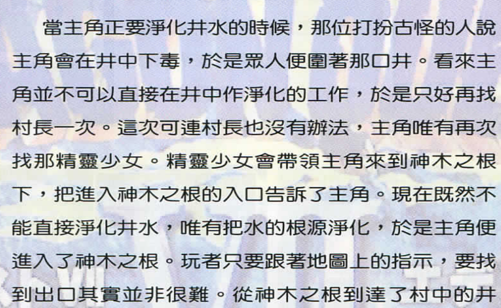








の朝つゆ)。取得神木的朝露後便可回到精靈的房間中，把朝露給精靈喝了後，精靈便得以痊癒。看到朝露對淨化十分有效後，主角便馬上回到村內。照樣把朝露給村長喝了後，村長立即變得龍精虎猛。主角們相信只要在村中的井水，加上了這神木的朝露便可以淨化全村。



當主角正要淨化井水的時候，那位打扮古怪的人說主角會在井中下毒，於是眾人便圍著那口井。看來主角並不可以直接在井中作淨化的工作，於是只好再找村長一次。這次可連村長也沒有辦法，主角唯有再次找那精靈少女。精靈少女會帶領主角來到神木之根下，把進入神木之根的入口告訴了主角。現在既然不能直接淨化井水，唯有把水的根源淨化，於是主角便進入了神木之根。玩者只要跟著地圖上的指示，要找到出口其實並非很難。從神木之根到達了村中的井內，把污染井水的怪物消滅。把那魔物打敗了之後，主角向井水使用神木的朝露，即時井水明顯被淨化了，連同村內的人民也回復了正常。看到整個計畫失敗了的神秘人，終於顯露自己的真面目是魔王的手下，接著便向主角們作出攻擊。由於這次的BOSS並不懂使用魔法，因此它並非是個十分強的敵人，玩者只要留意同伴的HP，這場戰鬥並沒有難度。

把首領擊敗了之後，村民便向主角們道歉。在村長的家休息一晚後，主角們便去找那位精靈少女。離開之前可以在村中於在田上工作的叔叔談話，他會給主角一塊紅石板。來到神木之根的小屋，從精靈少女那裡知道，還要經過五百年的時間，神木之根才會成為世界之樹。精靈少女為了多謝主角們，於是便把祝福之杖(しゅくふくの杖)送給了主角。回到現實世界的主角，再次踏足神木之根的新大陸。這時神木之根已經變成了一顆「世界之樹」，而古利殊村中會有售賣世界樹之液的商店，不過記得要排隊才可以購買得到。再次去到神木之根那裡，經過長年歲月的成長，它已經變成一顆茂盛的世界之樹。主角在離開之前，一定要記得取得紅色石板。

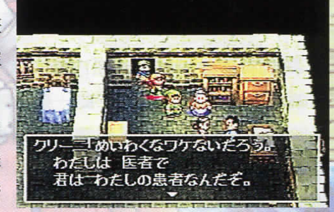
控制時間的塔



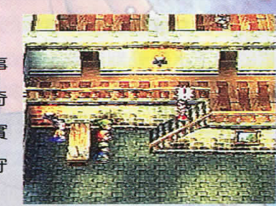
主角們這次要使用中央的紅石板，轉送到新的大陸作冒險。往北方前進的話，主角便會到達小鎮利多魯度(リートルード)。從村民的口中得知，這裡有一位天才的建築師巴羅古(バロック)，在鎮中他所興建的時之塔是非常聞名的建築物。另外，明天利多魯度的北面大橋會正式使用，而且這條橋也是由巴羅古所設計的。在鎮的左下方小屋中，有一位醫生正在替少女艾美治療。她因為今天在宿屋工作時，在樓梯上不小心掉下來弄傷了，需要休養一段時間才痊癒。接著主角在宿室休息一晚，準備明天參觀大橋開幕儀式。翌朝，主角們在宿屋中CHECK OUT時，艾美從樓梯中不小心掉下來，幸好有主角擋著她，令她不致受傷。這時主角們覺得十分奇怪，昨天醫生說她要休養一段時間才痊癒，可是現在她卻又沒有事了。當主角到鎮上打探時，發現昨天發生過的事，到今天又再發生多一次。昨天才說過今天是大橋通行的日子，可是從村民口中得知是明天，於是主角便往北面大橋打探消息。可是到了大橋後，所有的人也說明天才是通行日。在橋旁的井內，主角從魔法使的口知道世上有種可以控制時間的道具「時之砂」。為了想了解真相，主角唯有在利多魯度多留一晚。

時間狹縫之穴2
2F
A
寶箱
小徽章
B

時間狹縫之穴1
1F
入口
石像
石像
惡魔
速度指環
A
速度之種
寶箱
B
C



到了第二天，主角們又在宿屋前遇上艾美掉下樓梯的事件，而且鎮上發生的事情也和昨天的一模一樣。感到十分奇怪的主角們，決定再次到大橋去看看。結果真的仍未正式實行大橋通行儀式，於是主角把事件的始末告訴了大橋的守



時間狹縫之穴3
3F
寶箱 350元
回復點

時間狹縫之穴4
4F
XII
寶箱怪
寶箱
BOSS房間入口
石板
IX
III
魔法聖水
寶箱
VI

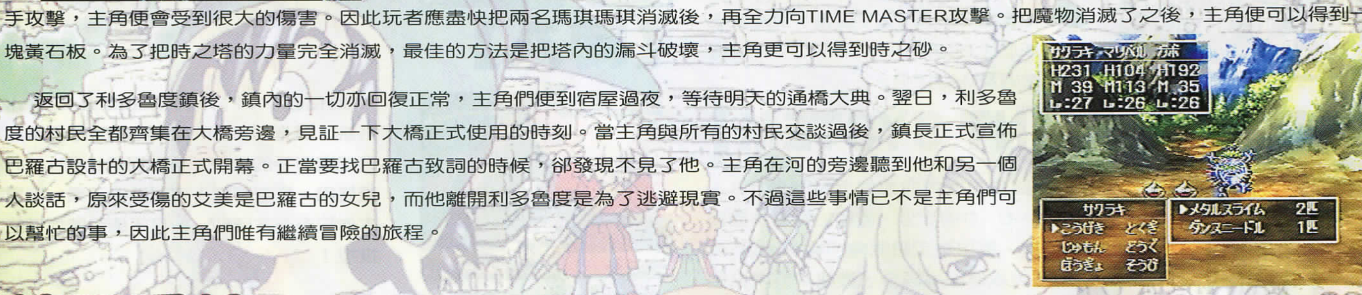
衛，他會建議主角到東面的山岬找時之塔的設計者山羅古。來到東面山中的小屋，主角們找到了巴羅古先生。把一切的來龍去脈告訴他之後，他同樣察覺到自己每天也做同樣的事情。(真不愧為天才)，可是他亦無法解釋箇中原因。因此他便把時之塔的鎖匙交給了主角們，接著便返回利多魯度鎮。來到了鎮上的時之塔，把時間停頓的機關開上，跟著便在鎮上查探。

在最初遇上艾美的醫生家中，地下有一幅發出奇怪光的畫，原來這裡是時間狹縫的入口。

在時間狹縫內是個十分複雜的迷宮。玩者要小心留意那些轉移點的變化，還有跳下重疊的位置。當主角到了四樓的時候，在正中間的石碑上刻著解謎的提示。玩者只要在XII的位置上，逆時針行一個圈，在XII的位置便會出現BOSS房間的入口。進入BOSS房間的時候，終於發現一切怪事的幕後黑手。魔物們本想用時之塔的力量控制村民，可是對主角們沒有效用。主角為了鎮上得以回復和平，於是決定把魔物們消滅。需要留意BOSS TIME MASTER(タイムマスター)的攻擊力十分強，如果再加上兩名瑪琪瑪琪(マキマキ)的聯手攻擊，主角便會受到很大的傷害。因此玩者應盡快把兩名瑪琪瑪琪消滅後，再全力向TIME MASTER攻擊。把魔物消滅了之後，主角便可以得到一塊黃石板。為了把時之塔的力量完全消滅，最佳的方法是把塔內的漏斗破壞，主角更可以得到時之砂。



返回了利多魯度鎮後，鎮內的一切亦回復正常，主角們便到宿屋過夜，等待明天的通橋大典。翌日，利多魯度的村民全都齊集在大橋旁邊，見証一下大橋正式使用的時刻。當主角與所有的村民交談過後，鎮長正式宣佈巴羅古設計的大橋正式開幕。正當要找巴羅古致詞的時候，卻發現不見了他。主角在河的旁邊聽到他和另一個人談話，原來受傷的艾美是巴羅古的女兒，而他離開利多魯度是為了逃避現實。不過這些事情已不是主角們可以幫忙的事，因此主角們唯有繼續冒險的旅程。



轉職系統

要數DQ7最特別的系統，相信便是職業這系統。今集的要到了達瑪神殿(ダーマ神殿)的劇情之後，玩者才可以進行轉職的部份。首先筆者為大家說明今集的四大要點：

1. 每個角色在轉職之後，為了要配合那一種的職業，有部份的能力值會出現變化。
2. 每一種職業都有不同的數據設定，成長的LEVEL也會有分別。每一種職的LEVEL也會有8級。每一種職業也可以學會不同的特技或咒文。
3. 當玩者把角色的純練度達至8級(MASTER)，這表示該角色已經把那職業修完。玩者可以轉另外的職業再修行，如果玩者修得多種的職業，便可以選擇上級職業。
4. DQ7還可以修行怪物職業，不過玩者需要擁有怪物之心(モンスターの心)。當玩者把怪物職業修到MASTER級，有機會可以選擇修行上級職業。

基本職業	條件	HP	力量(ちから)	防禦(みのまもり)	外型(かっこよさ)	MP	速度(すばやさ)	智慧(かしこさ)	附加數值	修得難易度
戰士(せんし)	没有	↑	↑	—	—	↓	↓	↓	—	E
武鬥家(ぶとうか)	没有	—	—	↓	—	↓	↑	↓	—	C
魔法使(まほうつかい)	没有	↓	↓	↓	↑	↑	↓	↑	—	C
僧侶(そうりょ)	没有	↓	↓	↓	—	—	↓	↑	—	B
舞蹈家(おどりこ)	没有	↓	↓	↓	↑	↓	↑	—	—	E
盜賊(とうぞく)	没有	↓	↓	↓	↓	↓	↑	↓	—	D
吟詩遊人(ぎんゆうしじん)	没有	↓	↓	↓	↑	—	↓	↑	—	D
船家(ふなのり)	没有	↑	—	↑	—	↓	↑	↓	—	E
牧羊人(ひつじかい)	没有	↓	↓	↓	—	↓	—	—	—	E
搞笑師(わらわせし)	没有	↓	↓	↓	↑	↓	↓	↓	—	E
上級職業	條件	HP	力量(ちから)	防禦(みのまもり)	外型(かっこよさ)	MP	速度(すばやさ)	智慧(かしこさ)	附加數值	修得難易度
戰鬥專家(バトルマスター)	戰士和武鬥家MASTER	↑	↑	↑	—	↓	↑	↓	力量+15	B
魔法戰士(まほうせんし)	戰士和魔法使MASTER	↓	↑	↓	—	↑	↓	—	MP+20	S
賢者(けんじゃ)	魔法使和僧侶MASTER	↓	↓	↓	—	↑	↑	↑	智慧+20	S
天皇巨星(スーパースター)	舞蹈家和吟詞遊人MASTER	↓	↓	↓	↑	↓	↓	—	外型+20	B
魔物獵人(まものハンター)	盜賊和牧羊人MASTER	↓	—	—	↑	↓	↑	↑	防禦+15	C
海賊(かいぞく)	盜賊和船家MASTER	↑	↑	↑	—	↓	↑	↓	速度+15	A
聖騎士(パラディン)	武鬥家和僧侶MASTER	—	↑	—	—	—	↑	↑	HP+20	S
神拳手(ゴッドハンド)	戰鬥專家和聖騎士MASTER	↑	↑	↑	—	↓	↑	—	力量+25	S
天地雷鳴士(てんちらいめいし)	賢者和天皇巨星MASTER	↓	↓	↓	—	↑	↑	↑	MP+30	A
勇者(ゆうしゃ)	任何三個或以上的上級職業MASTER	↑	↑	—	↑	↑	—	↑	MP+31	D

完全角色攻略第1回！

CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000

DC

SNK角色Text by：IKI
CAPCOM角色Text by：綠毛小春維也納

生產商：	CAPCOM
售價：	5800日圓
容量：	GD-ROM
記憶：	9 BLOCKS
發售日：	9月6日

1-2P／FIG／VGA BOX、VMS、震動PACK、MODEM、KEYBOARD、NGPC、ARCADE STICK對應

「幻之格鬥遊戲」、「望穿秋水之作」、「千呼萬喚始出來」‥‥用這些形容詞來描繪《CAPCOM VS SNK~MILLENNIUM FIGHT 2000~》相信一點也不為過，雖然其街機版本似乎並未能造成廠方預期的大迴響，但DC版甫推出便立即形成的一股搶購潮，其魅力由此可見一斑。在上期，本刊已為大家送上DC版的遊戲模式介紹及全28名DEFAULT CHARACTER的技表，而今期則將會為大家送上遊戲的系統介紹，與及研究各人物的招式解說，廢話少說，去片！

系統介紹

【GROOVE SELECT】

【CAPCOM GROOVE】



採取SUPER COMBO LEVEL GAUGE制，可透過使用拳腳、必殺技攻擊或擋格對手來增加GAUGE LEVEL。S.C分3個LEVEL，其中指令＋輕攻擊為LV 1、重攻擊為LV 2、輕重同按則為LV 3，LV大小不僅影響攻擊力，更影響招式的距離及無敵時間。

【SNK GROOVE】



採取「儲氣制」，可透過重P重K同按或擋格對手來增加超必能量糟。GUAGE滿了後可出超必，而就算GUAGE未滿，在體力「見紅」的情況下也可無限制地使出超必，如配合GUAGE LV全滿，更能使出MAX超必！在「SNK GROOVE」中的超必只有普通及MAX之分。

【GROOVE POINT SYSTEM】



電腦會根據每次攻擊而給予順序S、A、B、C、D的評分，累積的點數不僅影響成績，更可決定隱藏角色會否出現「挑機」！要取得較高評分，最簡單方法是盡量以S.C或超必了結對手。

【FLEXIBLE RATION SYSTEM】



平衡隊伍能力的系統，把出場角色RATIO上限設定為4，其中實力較高的角色設定為3 RATIO，實力較遜的則設定為1 RATIO，從而締造4對2或3對2的局面，拉近雙方的戰力。

【GUARD CRUSH】



在攻擊的同時，擋格的一方同時也設有一個防禦耐久值，當過了設定上限時（體力糟閃白），擋格一方會強制進入一瞬防禦不能狀態，給對手狙擊，此系統最宜抑制那些「死擋派」人仕。

【大跳躍】



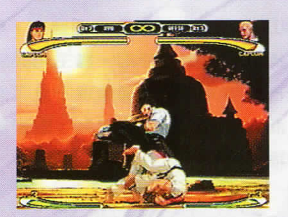
衍生自《KOF》系列的大跳躍，其指令為輕按↙ or ↓ or ↘後輸入↖ or ↑ or↗的方向要素，好處是可避過對手的飛行道具並一口氣拉近（或拉遠）雙方距離，是一種可歸納於攻擊模式的跳躍。

【DASH】



在本作中的DASH，大致上分為向前滑行及向前踏步式小跳躍2類，其指令為→→（前DASH）或←←（後DASH），其中向前踏步式小跳躍的DASH在一定程度上是可避過對手的「地火」式遠程飛行道具攻擊。（如CAMMY）

【轉入】



轉化自《KOF》系列「緊急迴避」的操作系統，其指令為輕P輕K同按，好處當然是迴避對手的攻擊，甚至可說比前DASH更好用，是密著戰不可或缺的元素。留意本作只有前方「轉入」，且不能迴避對手的投技！

【解拆投技】



一般格GAME也有採用的系統，其指令為對手投技成立前←或→＋重P／重K，好處在於解拆對手的投技後，能進一步拉遠雙方的距離，減少被狙擊的機會。特別在本作中，角色的投技判定普遍偏高，故更須要解拆投技的存在。

【氣絕回復及挑撥】



非常簡單的系統，氣絕回復的指令是於暈眩時以方向掣＋P／K連打，令角色盡快解除無防備狀態，把被狙擊的機會減至最低。至於挑撥的指令則為A＋START掣同按，純粹是「串」人效果，並不能減少對手的超必能量糟。

職業「攻」持隊

草薙 京(RATIO 2)

【各技解析】

通常技&特殊技



草薙 京的通常技中以蹲下輕K最好用，不只因為能牽制對手的行動，更重要是其CANCEL能力極強(可CANCEL LV 3／MAX的“無式”)，是一切連續技的開始。近距離站立重P及蹲下重P也是連接「荒咬」的最佳選擇。特殊技方面，「外式・轟斧 陽」仍是一招蹲下GUARD不能的中段技，在密著戰中有一定的奇襲性。「外式・奈落落」能封殺對手空中的行動，可惜是並不能狙擊被打DOWN的對手。「八拾八式」仍舊保留了2 HIT的下段效果，對手中招後會拉開1個身位左右，是近～中距離戰中重要的攻擊手段。

必殺技

百式・鬼燒 (→↓↘+P)



京的對空技，擁有一定的無敵時間，輕重影響了上昇的高度。輕鬼燒有1 HIT效果，而重鬼燒在近距離則有2 HIT效果，但只中了1 HIT對手便不會倒地，故此還是以輕鬼燒較為好用。

RAINBOW ENERGY DYNAMITE KICK (←↓↙+K)



以孤線軌跡落下，並用腳跟擊向對手的招式。輕重影響了孤線軌跡大小及距離，兩者也可打DOWN對手，然而在出招途中很易被對手截擊，故大多在中近距離戰時，用以避對手「地火」及打擊之用。

貳百拾貳式・琴月 陽(↓↙←+K)



DASH至對手身前，然後把其「抄」起、炸烈，輕重影響了DASH的距離，重琴月陽的距離可達一個畫面。留意在DASH途中很易被對手截擊，故大多也接駁連技使用。

百拾四式・荒咬(↓↘→+P)



本是京的主力技，可惜在本作中已刪去了所有打擊防禦的特性，幸好此招還可以連攜的形式衍生出九傷、八錆、七瀬及砌穿，故此招仍有它的存在價值，特別是連接近距離站立重P及蹲下重P使用。

百貳拾八式・九傷(荒咬中↓↘→+P)



荒咬的追加動作，可說是進一步拉近了與對手的距離，既然對手已中了荒咬，點解唔狙打落去咁笨？

百貳拾七式・八錆(荒咬轉九傷中P／荒咬中→↘↓↙←+P)



荒咬轉九傷中的衍生技，如對手中了此招是會DOWN的。但九傷>八錆的動作太慢，對手往往也趁機反擊，故荒咬>八錆這組合便是「陰」人的一絕。

百貳拾五式・七瀬(荒咬轉九傷中K／荒咬轉八錆中K)



荒咬轉九傷中／荒咬轉八錆中的衍生技，如對手中了此招便會被「踢走」。通常用於荒咬>九傷後，既然對手已連九傷都中埋，唔用七瀬踢佢咪好對自己唔住？

外式・砌穿(荒咬轉八錆中P)



荒咬轉八錆中的衍生技，由於對手中了八錆是會DOWN的，故此招也可算是一記DOWN攻擊。

超必殺技

裡百八式・大蛇薙(↓↙←↙↓↘→+P)



京的成名技，可抵消飛行道具是此招的特點，在NORMAL狀態或LV 1的情況下，大蛇薙的「透」時間實用少得可憐，但在MAX狀態或LV 3情況下的威力則不能同日而喻！LV 1有1 HIT效果，LV 2有2 HIT效果，而LV 3／MAX則有3 HIT效果(最多6 HIT)。

最終決戰奧義“無式”(三神技之壹)(↓↘→↓↘→+P)



被喻為大幅弱化的超必殺技，無敵時間短、硬直時間長，且不能以通常技CANCEL‥‥然而，在MAX狀態或LV 3的情況下此話絕對說不通，因為以蹲下輕K x2來配合LV 3／MAX無式，絕對是京最強的殺著！LV 1有5 HIT效果，LV 2有9 HIT效果，而LV 3／MAX則有11 HIT效果。

連續技

1＞蹲下輕K→站立或蹲下重P→重荒咬→九傷→七瀬
2＞跳躍重K→站立重P→荒咬→九傷→七瀬
3＞跳躍重K→站立重P→琴月 陽
4＞蹲下輕K X2→LV 3／MAX最終決戰奧義“無式”









八神 庵(RATIO 2)
【各技解析】
通常技&特殊技



八神 庵可說是眾多SNK人物中變化較少的一位，通常技中又以蹲下輕K→蹲下輕P最好用，不只因為能牽制對手的行動，更重要是其CANCEL能力極強，是一切連續技的開始。近距離站立重P及蹲下重P是連接「葵花」的最佳選擇。蹲下重K的攻擊距離遠，一旦遭對手擋格便十分危險。特殊技方面，「外式・轟斧 陰・死神」與草薙京的「外式・轟斧 陽」同是一招蹲下GUARD不能的中段技，在密著戰中有一定的奇襲性。「外式・百合折」最適宜跳過對手身後作連技使用，當中較常的用法是：百合折→蹲下重P→葵花X3，是八神 庵在跳躍攻擊的重要手段。



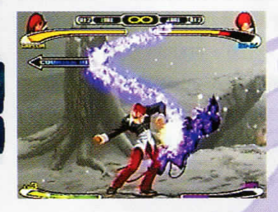
必殺技

百八式・闇拂（↓↘→＋P）



「地火」式遠程飛行道具，主要是用以牽制遠距離的對手。闇拂的輕重只在於「地火」的速度，輕的速度慢，重的速度快，是八神 庵常用牽制技之一。

百式・鬼燒（→↓↘＋P）



八神的對空技，擁有一定的無敵時間，輕重影響了上昇的高度。輕鬼燒有1 HIT效果，而重鬼燒在近距離則有3 HIT效果，但只中了1 HIT對手便不會倒地，故此還是以輕鬼燒較為好用。

百貳拾七式・葵花(↓↙←＋P)



一經擊中便可連續輸入3次狙擊對手的必殺技，通常也連接近距離站立重P或蹲下重P使出，是八神在近距離擊中對手後必用的連續技。留意葵花的第1 HIT可對空，而第3 HIT則是蹲下GUARD不能的中段技。



貳百拾貳式・琴月 陰(→↘↓↙←＋K)



與京的琴月 陽同樣為突進技，分別只在於今次是DASH至對手身前，然後把其「脊」低、炸烈，輕重影響了DASH的距離，重的距離可達一個畫面。留意在DASH途中很易被對手截擊，故大多也接駁連技使用。

屑風(近敵→↘↓↙←→＋P)



出招後，八神會把對手「拋」往身後，此時對手是有一瞬進入防禦不能狀態，由於可狙擊的時間不多，故玩者也該盡量使用小技接駁連續技(如蹲下輕K)。

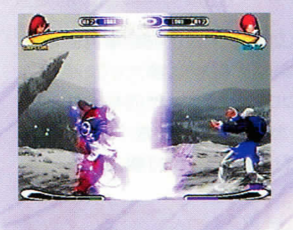
超必殺技

禁千貳百拾壹式・八稚女(↓↘→↘↓↙←＋P)



八神的成名超必殺技，此招的特點是出招快，並且在起動一瞬上半身呈無敵狀態，如計算得準，甚至可擊中空中的對手，然而，此招遭對手擋格便十分危險，故通常也是在小技後接駁連續技使用。LV 1有9 HIT效果，LV 2有12 HIT效果，而LV 3／MAX則有13 HIT效果。

裡百八式・八酒杯(↓↙←↙↓↘→＋P)



八神的另一超必殺技，從手上放出巨大紫色炎柱，理論上可封住對手動作，但對手亦可以拆解防禦不能狀態，故並非太實用。但如真的成功封住對手動作，亦不妨立刻以八稚女狙擊。LV 1有1 HIT效果，LV 2有4 HIT效果，而LV 3／MAX則有8 HIT效果。

連續技

1＞前跳百合折→蹲下輕腳X2→重葵花X3
2＞前跳百合折→蹲下重P→重葵花X3
3＞跳躍重K→蹲下輕腳→琴月 陰
4＞跳躍重K→站立重P→重葵花X3／重鬼燒
5＞跳躍重K→蹲下輕腳X2→八稚女





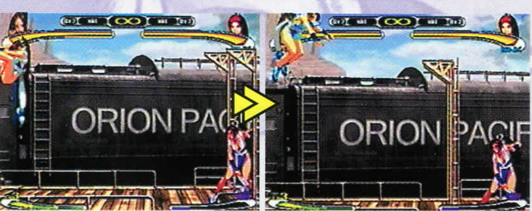


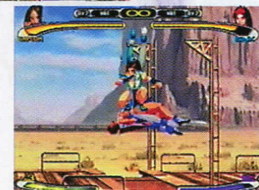


不知火 舞(RATIO 2)
【各技解析】
通常技&特殊技



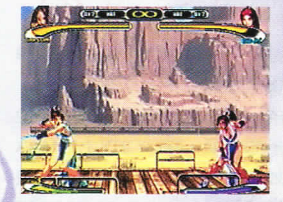
舞的通常技在各方面也取得十分優秀的平衡，首先她的遠距離站立輕K及遠距離站立重K是牽制遠距離的最佳手段，特別以遠距離站立輕K對空封位一流。面對中至近距離的對手，遠距離站立重K發揮了奇襲作用，進一步拉近雙方距離。近身戰中站立重P及蹲下重P扮演了相當重要的位置，這是因為其CANCEL性能極佳之故。特殊技方面，要注意「對空扇子突」可說扮演了可靠對空技的位置。另外，因為舞的高機動力，故在空中戰很易便能取得制空權，加上三角跳及空投「夢櫻」的存在，令舞在空戰中算得上是數一數二的強者！





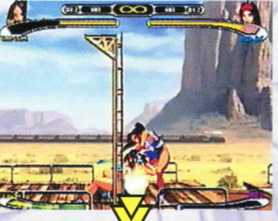
必殺技

花蝶扇(↓↘→+P)

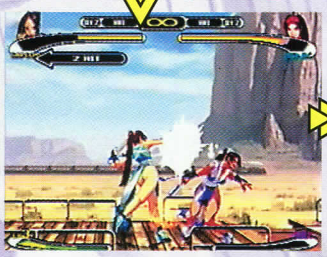


舞的舊有「飛行道具」型必殺技，可牽制遠距離的對手，收招後有一段頗長的硬直時間，很易給對手反擊。按輕P放出可誘對手跳過來，然後進行空中封殺戰術。花蝶扇的輕重只在於「扇」的速度，輕的速度慢，重的速度快，是舞常用牽制技之一。

龍炎舞(↓↙←+P)

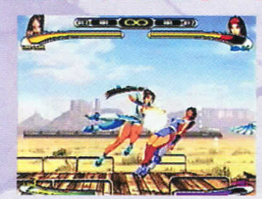


攻擊判定出現得很快的一招，能抵消一般的遠程飛行道具，若配合連續技一起使用便能造出更強勁的攻擊。使用密度頗高的招式。



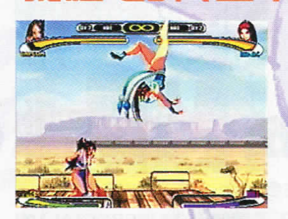


必殺忍蜂(←↙↓↘→+K)



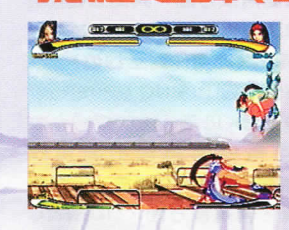
突進型必殺技，攻擊判定出現得很快，然而其收招後的硬直時間也頗長，若配合連續技一起使用便可造出更強勁的攻擊。

飛翺之舞(空中)(跳躍中↓↙←+P)



從空中向地面突進的招式，如在遠距離、三角跳或大跳躍途中突然使出，不但能擾亂對手視線，更重要是可以截擊對手的攻擊。被擋格後會出現很大空隙，隨時給對手反擊。

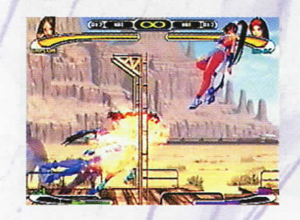
飛翺之舞(地上)(↓儲↑+P)



飛翺之舞在地面上使出的版本，在於能擾亂對手視線，以及可以截擊對手的攻擊。如能與飛翺之舞(空中)交替使用便可把對手玩弄於股掌間。

超必殺技

超必殺忍蜂(↓↙←↙↓↘→+K)



舞的成名超必殺技，是「必殺忍蜂」的強化版，為突進型的超必殺技，攻擊力高及攻擊判定出現得快是其優點，然而由於被擋格後很易會遭受對手反擊，故最好用於連續技中。LV 1有7HIT效果，LV 2有8 HIT效果，而LV 3／MAX則有11 HIT效果。

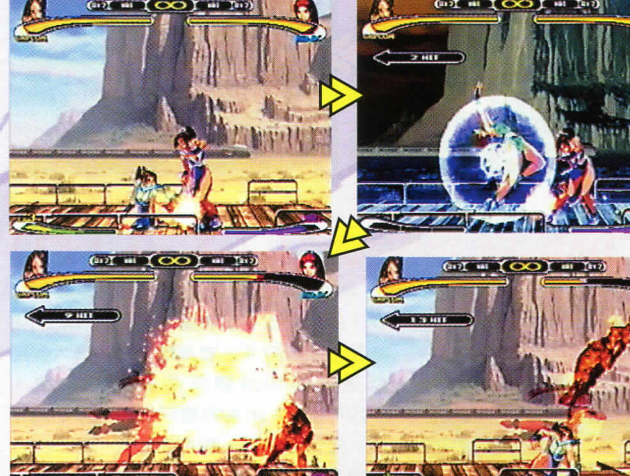
不知火流奧義 紅朱雀(空中↓↙←↓↙←+P)



舞的另一超必殺技，是「必殺忍蜂」的強化版，使出會先打出一個半空翻，然後在空中化作一團火球後，舞便會以自轉方式擊向對手。此招的起動時間較慢，然而，若以此招來「打背脊」便會取得不俗的效果。LV 1有3 HIT效果，LV 2有4 HIT效果，而LV 3／MAX則有5 HIT效果。

連續技

1＞蹲下輕K→近距離站立輕K／蹲下輕K→超必殺忍蜂
2＞跳躍重P→站立重P／蹲下重P→龍炎舞
3＞跳躍重P→蹲下輕K→必殺忍蜂



職業特「攻」隊

PS PS2 DC N64

TERRY BOGARD (RATIO 2)

【各技解析】

通常技＆特殊技



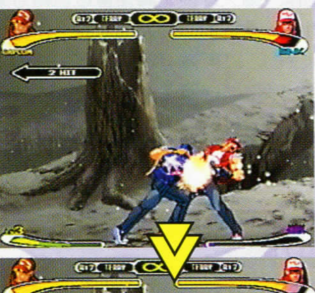
在今集中，TERRY在招式上好像一下子回歸至《餓狼SPECIAL》的時代，甚至給人削弱了的感覺；然而，在通常技方面，其站立輕K由於攻擊距離夠遠，所以用作對空封位(跳躍輕K亦可作對空封位)，其實用價值比起「RISING UPPER」更高。蹲下重K仍是一向的足拂系攻擊，可惜今集再也不能用作CANCEL「POWER WAVE」。跳躍重P比跳躍重K更易接駁連技。近距離站立重P有2 HIT效果，是接駁連技的瑰寶。特殊技方面，「RISING UPPER」除了可用作CANCEL「輕BURN KNUCKLE」或「輕CRACK SHOT」之外，有一點特別要留意就是在先讀的情況下，「RISING UPPER」亦是一招可靠的對空技。





必殺技

BURN KNUCKLE(↓↙←+P)



TERRY「招牌」成名技之一，通常用於突擊或連續技中，攻擊力高，但最重要是其出招及收招俱快，硬直時間短，故此弱BURN KNUCKLE亦可用作對空封位用的招式。





POWER WAVE(↓↘→+P)



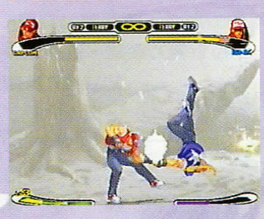
今集「名正言順」地變回遠程飛行道具，由於可放至版面邊沿，故「理論上」可牽制遠距離對手。老實說，它的最大作用就是誘對手跳過來然後進行攻擊。POWER WAVE的輕重只在於「地火」的速度，輕的速度慢，重的速度快，是TERRY常用牽制技之一。

CRACK SHOT(↓↙←+K)



出招及收招俱快的舊有必殺技，用封殺對手空中的活動，同時亦可用以避開地下飛行道具；然而攻擊力低是其最大缺點，是以大多混合連續技一起使用。另外，今集CRACK SHOOT的判定包括腳跟在內，是以實際打點比肉眼所見為低。

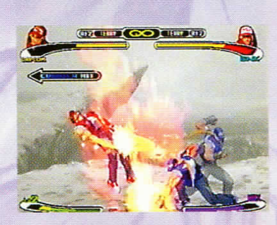
RISING TACKLE(↓儲↑+P)



TERRY的「昇」系攻擊，今集的指令變回下上「儲」式方法，同時刪除了打擊防御特性，故在連續技應用上則較為麻煩，但話說回來，此招的對空性能仍是非常不俗，因此這招仍是非常可靠的對空技。

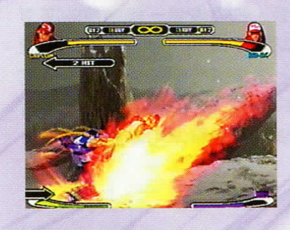
超必殺技

POWER GEYSER(↓↙←↙→+P)



TERRY的成名超必殺技，攻擊力非常強勁的一招，出招速度快，攻擊判定大是它的最大優點。可陰對手跳過來或用於連續技中，唯一缺點是若揮空了便會出現頗長的硬直時間，給予對手反擊的機會。LV 1有1 HIT效果，LV 2有2 HIT效果，而LV 3／MAX則有3 HIT效果。

BUSTER WOLF (↓↘→↓↘→+K)



TERRY的另一超必殺技，先以拳頭擊向對手，然後放出氣勁把對手轟飛作結，攻擊力頗強的一招，若配合連續技一起使用便會有不俗的效果。在LV 2以上或MAX的情況下，如在版邊以此招擊中對手，是可接駁必殺技甚至以POWER GEYSER狙擊對手！LV 1有2 HIT效果，LV 2有4 HIT效果，而LV 3／MAX則有6 HIT效果。

連續技

1＞蹲下輕K→RISING UPPER→BURN KNUCKLE或CRACK SHOT
2＞跳躍重K→近距離站立重P(2 HIT)→輕BURN KNUCKLE／CRACK SHOOT／POWER GEYSER／BUSTER WOLF
3＞跳躍重P／跳躍重K→近距離站立重P(2 HIT)→LV 2／MAX BUSTER WOLF→BURN KNUCKLE／CRACK SHOOT／RISING TACKLE／POWER GEYSER(版邊專用)









KIM KAPHWAN (RATIO 2)

【各技解析】

通常技＆特殊技



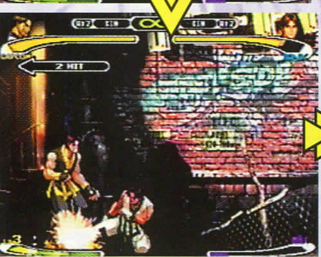
阿金在本作中可謂削弱了不少，基本上他的戰法是以空中戰或小技CANCEL「鳳凰腳」為主。跳躍輕P及跳躍重P也易於接駁連技，甚至可以預先輸入式(如跳躍中↓↘→P・↘↓↙←+K)來造出跳躍輕P→鳳凰天舞腳的效果。(對蹲下的泰王等「大粒佬」更有中段效果)近距離站立重P有2 HIT效果，有一定的奇襲作用。特別是蹲下重P，由於其對空的攻擊判定極強，故大可視為可靠的對空封位技。蹲下重K，雖看似平平無奇，但可衍生出《餓狼SPECIAL》時代的蹲下重K→輕半月斬→後跳重飛翔腳的COMBINATION技或蹲下重K→輕飛燕斬來封殺對手的進路！特殊技方面，「NERICHAGI」(→+重K)是一招蹲下GUARD不能的中段技，在密著戰中有一定的奇襲性。





必殺技

飛燕斬（↓儲↑＋K）



阿金固有必殺技，對空攻擊判定強，而且出現得極快，弱攻擊若配合連續技使用可得到不俗的攻擊效果。出招及收招俱快，硬直時間短的一招。其中重飛燕斬在HIT中對手後可輸入↓＋重腳來「片」多對手一下。



天昇腳（重飛燕斬中↓＋重腳）



重「飛燕斬」的追加招式，進一步狙打對手，造成更大的傷害。(既然對手已中了重飛燕斬，咁點解唔打多一下，扣多D都好呀！)

半月斬（↓↙←＋K）



又係阿金固有必殺技，同樣攻擊判定出現得快，可配合先讀作遠距離對空封位用。輕重同樣有2 HIT效果，其中輕的移動距離短，而重的則移動距離遠。

飛翔腳（跳躍中↓↘→＋K）



又再係阿金固有必殺技，除了攻擊力不俗外，更可用作空中突襲，輕重分別在於阿金的落下角度，然而，在本作中不論以輕重「飛翔腳」擊中在空中的對手，對手也會立刻倒地，而不會再次出現被攻擊判定，實在有點兒可惜！

霸氣腳（↓↓＋K）



這是一招不再霸道的霸氣腳，本作的霸氣腳不單不能以通常技CANCEL，又不能「一野」踩熄對手的飛行道具，更不可利用其硬直特性來CANCEL「鳳凰腳」，故此招只可截擊對手的通常技。

超必殺技

鳳凰腳（↓↙←↙→＋K）



阿金的成名超必殺技，攻擊力非常強勁的一招，出招速度快，攻擊判定大是它的最大優點。可除對手跳過來或用於連續技中，唯一缺點是被擋格了便會出現頗長的硬直時間，給予對手反擊的機會。LV 1有14 HIT效果，LV 2有16 HIT效果，而LV 3／MAX則有17 HIT效果。

鳳凰天舞腳（跳躍中↓↘→↘↓↙←＋K）



空中專用超必，為空對地攻擊，好處是隨時可於空中使出。然而，攻擊範圍極為狹窄是它的最大缺點。LV 1有7 HIT效果，LV 2有9 HIT效果，而LV 3／MAX則有11 HIT效果。

連續技

1 > 跳躍重P→蹲下輕P→飛燕斬／(重飛燕斬→天昇腳)
2 > 跳躍輕P／跳躍重P→鳳凰天舞腳
3 > 跳躍重P→蹲下輕K→蹲下輕P→鳳凰腳









阪崎 獠(RATIO 2)【各技解析】通常技&特殊技



阪崎 獠在通常技方面，基本上也是以站立重P或小技CANCEL來接駁連技為主。其中特別值得留是蹲下重P，除了是易於接駁連技外，由於其對空的攻擊判定極強，故大可視為可靠的對空封位技。近距離站立重P有極強的CANCEL效果，是接駁連技的瑰寶。蹲下重K不只可作CANCEL，而且更是攻擊範圍最遠的通常技，一般而言，可以蹲下重K→輕虎煌拳來封殺對手的進路！至於小技CANCEL連技，阪崎 獠的蹲下輕P比蹲下輕K好用，是以他較多用蹲下輕P→蹲下輕K的法則作連繫。特殊技方面，「冰柱割」(→＋輕P)是一招蹲下GUARD不能的中段技，在密著戰中有一定的奇襲性。



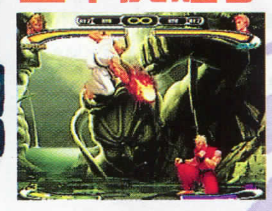
必殺技

虎煌拳（↓↘→＋P）



阪崎 獠的舊有「飛行道具」型必殺技，可牽制遠距離的對手，收招後有一段頗長的硬直時間，很易給對手反擊。按輕P放出可誘對手跳過來，然後進行空中封殺戰術。虎煌拳的輕重只在於「波」的速度，輕的速度慢，重的速度快，是阪崎 獠常用牽制技之一。

空中虎煌拳(空中↓↘→＋P)



虎煌拳的空中版，在空中以45度角向地面對手放出虎煌拳，可牽制地面的對手。然而，此招最大的作用其實是藉此增加滯空時間！空中虎煌拳的輕重只在於「波」的速度，輕的速度慢，重的速度快。

虎砲（→↓↘＋P）



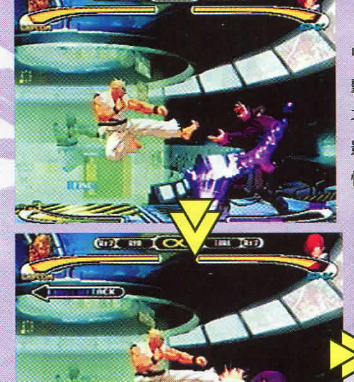
阪崎 獠的對空技，擁有一定的無敵時間，輕重影響了上昇的高度。輕重虎砲在近距離也只有1 HIT效果，中者會倒地，但重虎砲被擋格了便會出現頗大危機，故此還是以輕砲較為好用。

暫烈拳（→←→＋P）



近距離打擊技，指令簡單，但有效範圍狹窄，是以難以作為連技使用。輕重影響了HIT數多寡，輕的有10 HIT效果，重的則有14 HIT效果。

飛燕疾風腳（↙儲→＋K）



突進技的一種，阪崎 獠會以腳尖「插」向對手，可避過一般「地火」攻擊，招式雖起動較慢，但對前方判定不弱，不妨多在中距離戰使用。輕重影響了突進的距離及速度，輕的速度慢距離近，重的則速度快距離遠。



超必殺技

龍虎亂舞(↓↘→↘↓↙←＋P)



阪崎 獠的成名超必殺技，攻擊力非常強勁的一招，出招速度快，攻擊判定大是它的最大優點。可陰對手跳過來或用於連續技中，唯一缺點是被擋格了便會出現頗長的硬直時間，給予對手反擊的機會。LV 1有11 HIT效果，LV 2有12 HIT效果，而LV 3／MAX則有15 HIT效果。

霸王翔吼拳(→←↙↓↘→＋P)



阪崎 獠的另一成名超必殺技，同樣是攻擊力非常強勁的一招，出招速度快，攻擊判定大(可貫穿對手的飛行道具)是它的最大優點。可陰對手跳過來或用於連續技中。在「SNK GROOVE」中，當阪崎 獠的體力「見紅」時，恐怖的「霸王翔吼拳連發」便將大派用場！ LV 1有2 HIT效果，LV 2有3 HIT效果，而LV 3／MAX則有5 HIT效果。

連續技

1＞跳躍重K→蹲下重P→虎煌拳
2＞跳躍重K→站立重P→霸王翔吼拳
3＞跳躍重K→蹲下重P→龍虎亂舞
4＞蹲下輕P→蹲下輕K→龍虎亂舞







KING（RATIO 1）【各技解析】

通常技＆特殊技



阿KING在本作中同樣是以足技為主，在通常技方面，基本上也是以站立重P或小技CANCEL來接駁連技為主。其中特別值得留是蹲下重P及站立重K，由於兩者對空的攻擊判定極強，故大可視為可靠的對空封位技(跳躍重P亦可作對空封位)。另外，近距離站立重P有極強的CANCEL效果，是接駁連技的瑰寶。一般而言，KING的小技CANCEL連技是以蹲下輕K較為好用。特殊技方面，「SLIDING KICK」是一招下段技的「剷腳」，在密著戰中有一定的奇襲性。然而，此招最大的用處，是可避過「波動拳」等飛行道具(最好時機是在對手「出波」的一瞬輸入↘＋K)，並攻擊敵人的下盤。





必殺技

VENOM STRIKE(↓↘→＋K)



KING的舊有「飛行道具」型必殺技，可牽制遠距離的對手，出招收招俱快是此招的優點。但中～近距離使出很易被對手「跳波」，並於硬直時間內進行反擊。VENOM STRIKE的輕重只在於「波」的速度，輕的速度慢，重的速度快，是KING的主力牽制技之一。

DOUBLE STRIKE (↓↘→↓↘→＋K)



與VENOM STRIKE極其相似，分別只是DOUBLE STRIKE是一次放出兩件飛行道具，通常在遠距離戰也是以VENOM STRIKE及DOUBLE STRIKE交替使用來牽制遠距離的對手。輕的速度慢，重的則速度快。

TRAP SHOT (←↓↙＋K)



可說是對空對地皆宜的一招，KING姐在使出後空翻後會「扯」你過去，然後使出猛烈的腿踢。此招如遭擋格也十分麻煩，故多數配合連技使用。於版邊場合，如以輕TRAP SHOT擊中敵人，可以重SURPRISE ROSE狙打，而重的則以輕SURPRISE ROSE狙打。

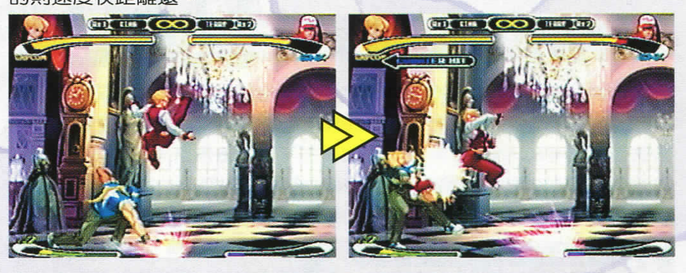
SURPRISE ROSE (→↓↘＋K)



KING會先躍上半空，然後往斜下方「踩」向對手，可用來「跳波」及對空。於版邊場合，通常也接駁TRAP SHOT使用，狙打浮空中的敵人。輕重影響了下降時的落下角度，在近身使用不論輕重也有5HIT攻擊效果。

TORNADO KICK (→↘↓↙←＋K)

KING會躍上半空向對手施以回轉2段踢，可避過「地火」攻擊，而且更可接駁連技使用。輕重影響了突進的距離及速度，輕的速度慢距離近，重的則速度快距離遠。



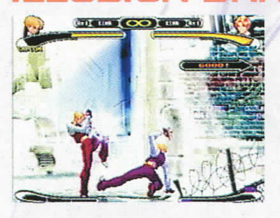
超必殺技

SILENT FLASH (↓↙←↓↙←＋K)



攻擊力非常強勁的一招，出招速度快，攻擊判定大是它的最大優點。可陰對手跳過來或用於連續技中(通常以蹲下輕K來CANCEL)，唯一缺點是被擋格了便會出現頗長的硬直時間，給予對手反擊的機會。LV 1有3 HIT效果，LV 2有6 HIT效果，而LV 3／MAX則有11 HIT效果。

ILLUSION DANCE (↓↘→↘↓↙←＋K)



使出時，KING會先使出一下後空翻，然後再跳前攻擊，此招的起手動作可避過對手的足拂系攻擊，當然，LV愈高角色的無敵時間則愈長。LV 1有9 HIT效果，LV 2有11 HIT效果，而LV 3／MAX則有13 HIT效果。

連續技

1 > 跳躍重K→蹲下輕K→輕TRAP SHOT→重SURPRISE ROSE(版邊限定)
2 > 跳躍重K→蹲下輕K→SILENT FLASH
3 > 跳躍重K→站立重P→TORNADO KICK
4 > 蹲下重K→重SURPRISE ROSE









職業特「攻」隊

RUGAL BERNSTEIN (RATIO 3)

【各技解析】

通常技＆特殊技

RUGAL在本作中可算是強角一名，在通常技方面，他的蹲下重K攻擊判定強，是戰鬥中的主力技，跳躍重K是大部份連技的開端，之後便是以站立重P或小技CANCEL來接駁連技為主。其中特別值得留是站立重K，由於它對空的攻擊判定極強，故大可視為可靠的對空封位技。另外，近距離站立重P及近距離站立重K也有極強的CANCEL效果，是接駁連技的瑰寶。一般而言，RUGAL的小技CANCEL連技是以蹲下輕K較為好用，當中有不少接駁超必的連技也是透過先行輸入指令來CANCEL，如蹲下輕K X2→GIGANTIC PRESSER(↓K↘K→↘↓↙←+P)。



必殺技

烈風拳 (↓↘→+P)



RUGAL的「地火」式遠程飛行道具，主要是用以牽制遠距離的對手。烈風拳的輕重只在於「地火」的速度，輕的速度慢，重的速度快，是RUGAL常用牽制技之一。

DARK BARRIER (←↙↓↘→+K)



在身前張開一個防護罩，可把對手的飛行道具倍返，但只要成功倍返對手的飛行道具或防護罩本身擊中對手，防護罩便會立即消失。然而，此招若揮空了便會出現頗長的硬直時間，給予對手反擊的機會。

GENOCIDE CUTTER (→↓↘+K)



RUGAL的對空技，雖然沒有無敵時間，但對橫向及對空也有很大判定，故也可視為可靠的對空封位技。輕重影響了上昇的高度。輕重GENOCIDE CUTTER在近距離也只有1 HIT效果，中者會倒地。在連續技方面，通常也是以跳躍重K→站立重P→GENOCIDE CUTTER這連技。





GOD PRESS (→↘↓↙←+P)



突進技的一種，RUGAL會捉起對手並撞向牆邊。由於突進速度高，起動快，故大家不妨配合連續技使用。輕重GOD PRESS也只有2 HIT效果，中者會倒地。輕重影響了突進的距離，輕的距離近(達半個畫面)，重的則距離遠(可達一個畫面)。

KAISER WAVE (→←↙↓↘→+P)



RUGAL的「大波」，主要是用以牽制遠距離的對手。KAISER WAVE的特點是出招快，攻擊力大，而且可儲氣至3階段，造成3 HIT的效果。然而，在儲氣途中RUGAL是處於無防備狀態，容易受到對手的攻擊。

超必殺技

GIGANTIC PRESSER (↓↘→↘↓↙←+P)



可說是RUGAL的「GOD PRESS」的強化版，為突進型的超必殺技，攻擊力高及攻擊判定出現得快是其優點，而且就算在LV 1的情況下仍然「滲透力」驚人！然而，由於被擋格後始終很易會遭受對手反擊，故最好還是用於小技CANCEL的連續技中。LV 1有2 HIT效果，LV 2有3 HIT效果，而LV 3／MAX則同樣有3 HIT效果。

GENOCIDE HEAVEN (↓↘→↓↘→+K)

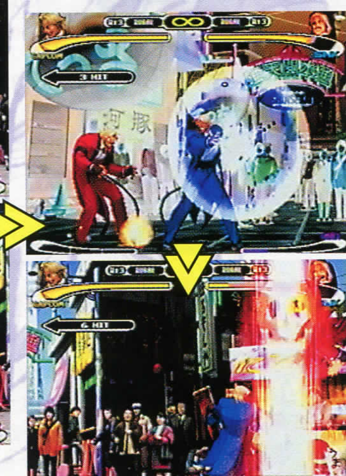


可說是「GENOCIDE CUTTER」的強化版，為亂舞型的超必，特點是攻擊力高及判定出現得早，但要留意攻擊距離，盡量在近身戰以連技使出。而在「SNK GROOVE」中，當RUGAL的體力「見紅」時，「GENOCIDE HEAVEN亂發」也是不錯的選擇！LV 1有3 HIT效果，LV 2有6 HIT效果，而LV 3／MAX則有7 HIT效果。

連續技

1＞跳躍重K→蹲下輕K X2→GIGANTIC PRESSER
2＞跳躍重K→站立重P→GENOCIDE CUTTER／GOD PRESS
3＞跳躍重K→蹲下輕K X2→GENOCIDE HEAVEN





CAPCOM角色

RYU (RATIO 2)

【各技解析】

通常技＆特殊技



和其他打擊型角色相同，地上戰以小技作牽制是攻擊的主軸。然而由於有效距離相當短而且攻擊判定弱，所以特殊技旋風腳(→輕＋K)便成為了前進的重要技之一；旋風腳的打點及有效高度作出了大幅的修改，部份體型較細的角色蹲下時都不能擊中，但是亦由於今作高度增加了，令到旋風腳能夠作為迴避發道具之用，對付GUILE時意外重要。另一方面，鎖骨割(→輕＋P)的中段打擊判定在近距離戰亦有相當的實用性，雖然攻擊判定出現得較慢，但是多點使用可以有效地提昇蹲下輕K的命中率，不妨因應對手的防守來使出。



通常技方面，蹲下重P的對空性能異常優秀，用作近距離對空可以得到意想不到的效果；空中技方面，空中重P的攻擊判定相當強勁，用以對付通常技對空的對手相當不俗，如果能夠適當地配合地上連續技的話，將會壓制對手的重要空中技之一。空中重K的攻擊判定雖然不及重P的攻擊性，但是卻能夠用作「打背脊」之用，壓制對手的重要招式，實用度相當高的空中通常技。

必殺技

昇龍拳（→↓↘＋P）



無敵時間相當長的對空必殺技，輕拳或重拳的差別在於上昇的高度，攻擊力和無敵時間相約。今作的昇龍拳實用度大幅提昇，而且攻擊力亦相當強大；先說對手擋格，由於對手往後移的距離相當遠，所以對手擋格後能夠還擊的通常技極為有限，對大部份角色來說，擋格了昇龍拳之後都是不能作出高攻擊力之還擊的。對付GUILE、DHALSIM等等的中遠距離對手，昇龍拳將會是主軸攻擊招式。

波動拳（↓↘→＋P）



基本飛道具招式，波動拳的攻擊判定雖然不是出現得太快，但是其移動速度則相當快速而可靠，中近距離使出，大部份角色都不能夠以跳躍迴避，而且今作重K(↓或↘＋重K)可作必殺技CANCEL，不妨多用作牽制對手之用。另外，攻擊力方面亦相當不俗，可以說是RYU的重點牽制武器。

灼熱波動拳（←↙↓↘→＋P）



今作的灼熱波動拳和波動拳有極明顯的差異，除了攻擊力較高而且對手會擊飛之外，灼熱波動拳的飛行速度亦異常之高，用作壓制對手的效果異常不俗。例如擋格了BLANKA的ROLLING ATTACK(←儲→＋P)之後，重拳使出的灼熱波動拳便可以有效地作出追技之用；除此之外，對大部份角色來說，灼熱波動拳於中近距離的威嚇實在不容忽視。

龍捲旋風腳（↓↙←＋K）



和特殊技旋風腳相同，移動中的被攻擊判定移高了不少，用作迴避飛道具可以得到意想不到的效果；基本用途為連續技使用或是強行突入。攻擊力方面相當不俗，但是必需注意，如果對手是站立擋格的話，絕對會被對手反擊，但如果對手是蹲下的話，龍捲旋風腳則會揮空，被反擊的機會亦會略為下降。

空中龍捲旋風腳[空中↓↙←＋K]



主要用作更改空中飛行軌跡的必殺技，雖然攻擊力相當不俗，但是由於著地時有明顯的收招硬直時間，所以是較少用作主要空中突入的用途。使用度說不上是太高的招式，不過對付經常跳躍的角色，則可以得到相當意外的收穫，不妨多點利用空中軌跡的變化。

超必殺技

真空波動拳（↓↘→↓↘→＋P）



高速飛行的飛道具型超必殺技，超必消費的LV越高、攻擊力、飛行速度及HIT數便越高。然而即使是LV 1使出的真空波動拳，其飛行速度亦比灼熱波動拳更快，用作反擊對手或是小技啟動的連續技均可以得到相當不俗的效果。雖然在大部份情況之下都不會被對手反擊，但是在畫面邊使出的話仍有一定的危險，必須注意。

真空龍捲旋風腳（↓↙←↓↙←＋K）



使出時完全沒有下段被攻擊判定的超必殺技，LV 2及LV 3啟動時完全無敵，倒地後起上使出可以得到極佳的效果，如果是在特殊技旋風腳之後使出，效果亦相當不錯。要注意的是今作的真空龍捲旋風腳收招速度比以前為慢，即使是LV 3的真空龍捲旋風腳都只是和對手互動，攻擊力高而且有效範圍廣闊的超必殺技。

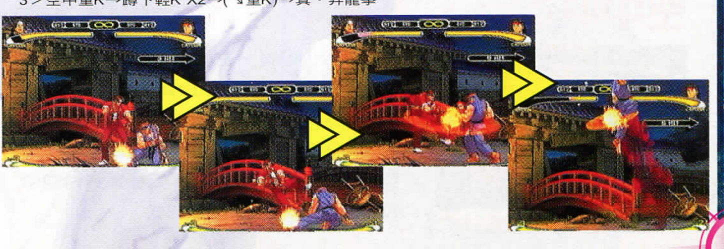
真・昇龍拳（↓↘→↓↘＋K LV 3／MAX專用）



攻擊力極高的LV 3／MAX專用超必殺技，無敵時間極長而且可輕易地擊中空中的對手，只要能夠第1 HIT擊中的話，絕大部份情況之下都可以完全命中。但是使用時必須注意，真・昇龍拳的攻擊判定較為特別，對地性能只是一般，如果是對地使用的話，還是用真空龍捲旋風腳較佳。

連續技

1 > 空中重K→蹲下輕K→(↙重K)→真空波動拳
2 > 空中重K→站立重P→昇龍拳
3 > 空中重K→蹲下輕K X2→(↘重K)→真・昇龍拳



KEN MASTER (RATIO 2)

【各技解析】

通常技＆特殊技



一文字蹴(站立重K)在中距離和波動拳、踝KICK(↙＋重K)交替使用效果極佳，加上龍閃腳的迴避特性，在中距離之內輕易地掌握絕對的主導權。然而近距離的時候，不妨多用蹲下輕K、投技及中段特性的稻妻踵割(→＋輕K)，利用此三擇的戰術，相當容易令到手出錯；但是壓制對手的同時亦要小心對手的反撲，適當時使用昇龍拳強行攻擊亦是不錯的選擇。



必殺技

波動拳[↓↘→＋P]



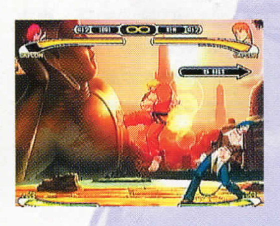
和RYU近似的基本飛道具必殺技但是KEN的波動拳則比RYU的較為失色，首先說其攻擊判定的飛行速度不及RYU的快，而攻擊力亦是較弱；但是由於飛道具的用途多變，因此玩家應活用此飛道具慢速的特點，在遠距離作誘導式的佈局，而在中近距離的牽制效果同樣不俗，除了不能用作反擊用途之外，KEN的波動拳依然是致勝的主力牽制武器之一。

昇龍拳[→↓↘＋P]



攻擊力同樣是不及RYU的一招必殺技，但是攻擊判定的大小、出現的速度則接近相同，而KEN的昇龍拳特點在於重P使出的上昇軌跡相當優秀，可以封殺大部份角色的跳躍。其餘的昇龍拳基本用法和RYU完全相同。值得留意的是KEN的昇龍拳在擊中後可以利用超必殺技追打，這點令攻擊力不足的昇龍拳提升了不少戰力。

龍捲旋風腳[↓↙←＋K]



今作依然保留了起招的低打點攻擊判定，令到龍捲旋風腳在近距離使用的話，可以令到蹲下的對手都能擊中，而且今作的龍捲旋風腳收招時間相當不俗，不論是擊中或是被對手擋格，都可以安全地收招，但要注意的是，收招硬直時間雖然少，但依然是對手的行動較快。主要是在中近距離，代替昇龍拳作連續技使用的取代必殺技。

空中龍捲旋風腳[空中↓↙←＋K]



和RYU相同，主要用作更改空中移動軌跡之用，然而由於KEN的空中龍捲旋風腳有多判攻擊判定，所以用作對地會有意想不到的效果。值得留意的是此招用作先讀對空會有極佳的效果，同樣是對付空中攻擊多樣化對手的重要招式。

前方轉身[↓↙←＋P]



沒有任何攻擊判定的移動技，輕P和重P使出的分別在於移動的速度和距離；雖然前方轉身的速度不及前緊急迴避，但是由於此招是必殺技的關係，利用通常技作CANCEL使出可以得到相當不俗的效果。跳躍至對手背後使出，更有上佳的混亂效果；但是必須緊記此招不能多用，需要和龍閃腳交替使用。

龍閃腳[→↓↘＋K]



新增的移動攻擊技，攻擊判定出現得相當慢，而且此招的最大缺點是被攻擊判定先出現，所以如果時機掌握得不好，便會輕易被對手意外截擊。由於超招動作和前方轉身相近，當對手習慣了前方轉身並作出反擊時，龍閃腳便可以發揮到極大的效果，另一方面，龍閃腳用作下段迴避技亦有相當不俗的效果，用作壓制對手效果極佳。

超必殺技

昇龍裂破[↓↘→↓↘＋P]



多段昇龍拳的超必殺技，LV 2或以上帶有無敵時間，而LV 1使用則只適合連續技使用。由於今作的昇龍裂破之連續性大幅削弱，所以在效遠距離使用的話，則有機會出現後段揮空的情況。切記重點，昇龍裂破必須近距離及連續技使用，只要能掌握此點的話，昇龍裂破將會是下最佳的超必殺技。

神龍拳[↓↘→↓↘＋K・K控桿方向連打HIT數提昇]



和昇龍裂破同樣是LV 2或以上帶有無敵時間，而主要用途是對空及連續技使用，值得留意的是神龍拳用於連續技的話，主要是作空中追打之用。將對手逼至畫面端使用昇龍裂破或昇龍拳，擊中後均可以使用神龍拳追打是此招佳的使用方法。

疾風迅雷腳[↓↙←↓↙←＋K LV3／MAX專用]



無敵時間極長的前進亂舞系超必殺技，攻擊力相當不俗但是連續性較佳，而且第1 HIT之後的攻擊移動距離有限，很容易出現後段揮空的危險情況，大部份情況下都不應使用的超必殺技；為例為花招的超必殺技，娛樂時使用無妨。

連續技

1＞昇龍拳→昇龍裂破
2＞蹲下輕K X3→昇龍裂破
3＞空中重P→蹲下輕K X2→(↘重K)→昇龍裂破



職業特「攻」隊

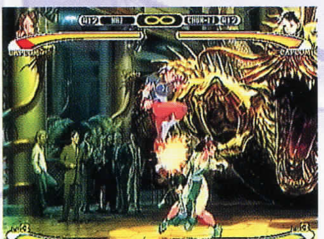
CHUN LI (RATIO 2)

【各技解析】

通常技＆特殊技



活用通常技及特殊技是使用此角色的基本要點，今作的通常技及特殊技大幅削弱，所以在使用的時候便更應留心。通常技元傳暗殺蹴(蹲下重K)是下段攻擊的主軸，攻擊判定相當可靠，用於擊潰對手通常技效果極佳，但是有效距離短，在較遠距離不妨使用低蹴打(↙＋重K)，加上鶴腳落(↘＋輕K)的混合使用，在中距離戰可以得到相當不俗的主軸能力。空中特殊技鷹爪腳(空中↓＋重K)主要是用作擊潰對手地上通常技，攻擊判定相當短暫，但是今作的攻擊力卻是意外的高。



必殺技

氣功拳[←↙↓↘→＋P]



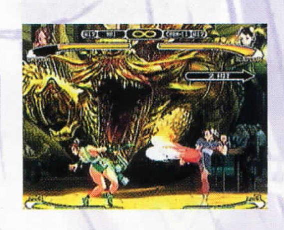
出招和收招速度都是相當慢的飛道具招式，基本上只是適合在遠距離使用，然而由於今作蹲下重P可作CANCEL的關係，利用蹲下重P來作連續技使出亦是不錯的選擇。發勁(近距離站立重P)後CANCEL使出可作成連續技，近距離戰不妨多用。但須留意中距離使用的話，將會是極危險的一著，切記。

天昇腳[↓儲↑＋K]



出招時帶有無敵時間的對空必殺技，輕K使出之對地性能相當不俗，用作背水一戰的突圍效果其佳；重K使用的話，攻擊力較高但是無敵時間亦較佳，一般情況下都是用於連續技中使用。值得留意的是鶴腳落(↘＋輕K)擊中對手後，天昇腳追打的效果極佳，對電腦戰時不妨多練此連續技。

百裂腳[K掣連打]



多個攻擊判定的連打系必殺技，特點是輕K百裂腳較易使出，但是攻擊判定的密度較差，有機會被對手的下段技攻擊。但是此招的收招時間接近是沒有，只停止連打K便立即收招，多用此招來引誘對手出招，並以千裂腳強攻是使用百裂腳的基本常識。順帶一提，今作的緊急迴避將會是另一迴避百裂腳的途徑，但是使用通常投便可輕易破解。

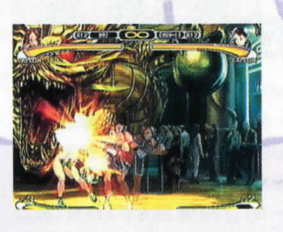
SPINNING BIRD KICK[←儲→＋K]



舊有必殺技，在今作中大幅削弱其實用性，雖然出招時同樣帶有無敵時間，但是攻擊判定出現得極慢，所以用作對空的話可以謂不可能，但是如果能夠作先讀使用的話則可以得到意想不到的效果，原則上，此招的使用度相當之低，大部份情況之下，還是選擇天昇腳對空較佳。

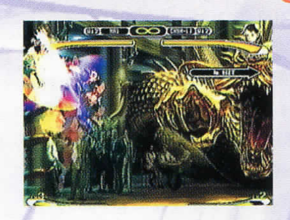
超必殺技

千裂腳[←儲→←→＋K]



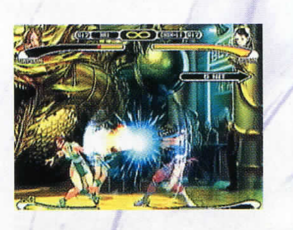
橫向突進超必殺技，LV 1並沒有無敵時間，而且對手擋格的話更有極大的機會被對手還擊，因此，LV 1的千裂腳只適合用作連續技使用。LV 2或以上無敵時間以及收招速度均相當可靠，不妨用作強行突入之用；另一方面，千裂腳擊中對手之後，如果是在畫面端的話，可以使用天昇腳、霸山天昇腳或是氣功掌追打，不妨多用。

霸山天昇腳[↙儲↘↙↗＋K]



無敵時間相當長的超必殺技，但是要注意的是攻擊判定不如以往的強大，所以除非對手是在前方，否則不應使用。但是值得留意的是，LV 3霸山天昇腳的攻擊力極高，而且基於帶有可靠無敵時間，可達至一擊逆轉的極佳效果，所以霸山天昇腳是一招相當重視使用者技巧的超必殺技，並非全無作用。

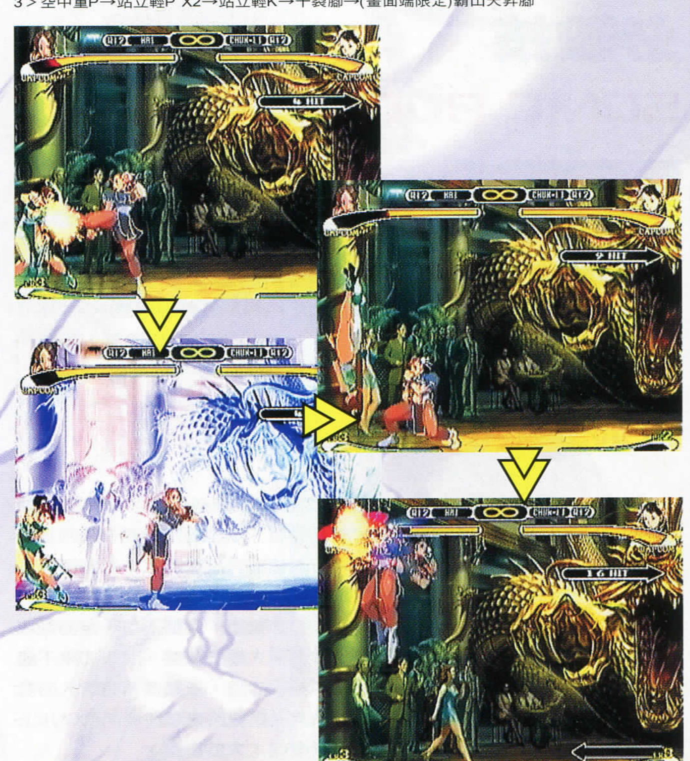
氣功掌[↓↘→↓↘→＋P]



春麗唯一不必儲氣的超必殺技，LV 3無敵時間方才可靠，所以一般情況下都是用作先讀使用或是連續技使出。攻擊力方面，全數擊中的話相當不俗，但是由於招式的連續性不高，而且攻擊判定比想像中弱，要完全擊中對手並不是容易的事，不妨多作元傳暗殺蹴→氣功掌的連續技使用。

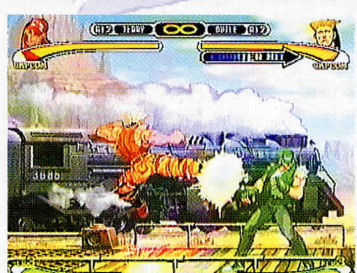
連續技

1＞元傳暗殺蹴→氣功掌
2＞鶴腳落→霸山天昇腳
3＞空中重P→站立輕P X2→站立輕K→千裂腳→(畫面端限定)霸山天昇腳



GUILE (RATIO 2)
【各技解析】

通常技＆特殊技



由於GUILE的必殺技相當有限，而且必殺技指令全都是儲氣使出的，所以活用通常技及特殊技便成為了對戰時相當重要的一環。站立特殊技SPINNING BACK KNUCKLE(→＋重P)的有效距離相當之遠，而且攻擊判定及攻擊力均是相當優秀，在SONIC BOOM起攻之後使用可以得到相當不俗的效果，但是如果單發使出的話則並不太適合，因為此招特殊技收招時間相當長，如果揮空的話極容易被對手反擊。

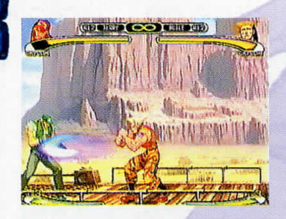
另一招特殊技ROLLING SOBAT(←or→＋輕K)，使出後有一定時間完全離地，可有效地迴避投技，如果對手利用緊急迴避強行突入的話，使用ROLLING SOBAT迎擊是一個極之不俗的選擇，除此之外，ROLLING SOBAT亦可以用作儲氣使出SONIC BOOM之用，實用性相當高的特殊技；最後，SILDE KICK(↙＋重K)的有效距離極遠，在中距離牽制對手可以得到極佳的效果，順帶一提的是SILDE KICK可以CANCEL使出超必殺技，不妨多作反擊對手的揮空招式。



對空方面，除了活用SOMERSAULT KICK出色的對空性能之外，亦不妨多用空投來作對空之用，如果對手的跳躍軌跡是較近的話，選擇蹲下重P對空亦是一個相當不俗的選擇；對付遠距離跳躍的對手，前跳躍重P對空亦是極佳的選擇，簡而言之，活用多種不同的技巧來彌補儲氣指令的不足，是使用儲系角色的重要一環。

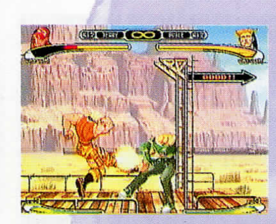
必殺技

SONIC BOOM[←儲→＋P]



被稱為業界最強的飛道具，其出招及收招時間異常的快，而且GUILE的通常技極之多元化，原則上，任何行動之前均使用SONIC BOOM是最佳的選擇。但是要注意的是今作的緊急迴避可以儲氣使出，所以不妨多活用緊急迴避或是ROLLING SOBAT(←or→＋輕K)來儲氣，以確保GUILE的機動性。

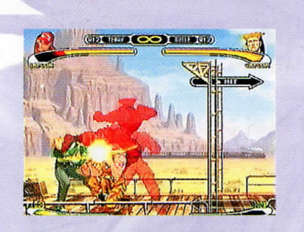
SOMERSAULT KICK[↓儲↑＋K]



對空性能極佳的必殺技，保作的攻擊判定極為霸道，除了前方帶有攻擊判定之外，後方同樣附有攻擊判定；出招時帶有相當長的無敵時間，不論用作對空、對地均是極佳的必殺技。但是不可不提的是收招方面並沒有大幅的改善，所以如果不能成功擊中對手的話，依然是有相當大的危險性，不過這點對於攻擊性奇佳的GUILE言，並未構成太大的影響。

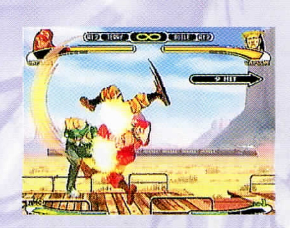
超必殺技

TOTAL WIPE OUT[←儲→←→＋P]



極為可靠的超必殺技，任何LV使出均帶有一定的無敵時間，而且收招速度極快，原則上是不會受到對手的反擊；但是要注意的是此招的前進距離會令至對手和自己的距離變為密著，所以估計對手是投技或是通常技反擊都相當重要。不過由於這招的可靠性極高，不妨在倒地後起身時使用，可以得到意不到的效果，而且LV 2使出的話，更可以在擊中對手後使用SOMERSAULT STRIKE追打，是一招使用度相當高的招式。

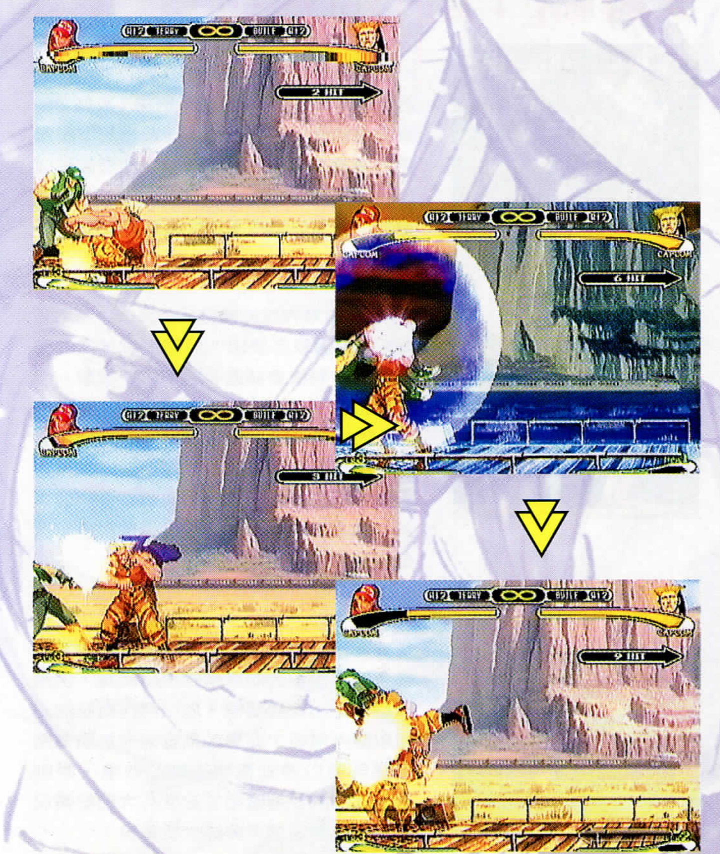
SOMERSAULT STRIKE[↙儲↘↙↗＋K]



強化版的SOMERSAULT KICK，要留意的是如果以LV 1使出SOMERSAULT STRIKE的話，是沒有無敵時間的，所以LV 1只是適合用作連續技之用；反過來說，LV 2或以上的無敵時間相當長，而且攻擊判定亦較為可靠，用作對空或是對地均可以得到相當不俗的效果。和SOMERSAULT KICK相同，攻擊判定相當可靠，在大部份情況下都可以用作對空、對地使用，攻擊力相當不俗，是一招相當優秀的純攻擊超必殺技。

連續技

1＞空中重P→站立重P→SONIC BOOM→(畫面端限定)站立重P
2＞蹲下輕K X2→TOTAL WIPE OUT(LV 2)→SOMERSAULT STRIKE



ZANGIEF (RATIO 2)
【各技解析】
通常技＆特殊技



由於大部份對手都不會在近距離之內停留，所以中距離的牽制技便變得格外重要，站立重P、蹲下重P的牽制力及攻擊力極為優秀，而蹲下輕K在中近距離主要用途是CANCEL使出VANISHING FLAT，繼而接近而投技有效距離。重中技方面，FLYING BODY PRESS(斜跳中↓＋重P)攻擊判定極強，除了能夠擊潰大部份地上通常技之外亦可用作「打背脊」之用，空中技的主軸；另外，膝蹴(斜跳中↓＋輕K)的攻擊判定亦不容忽視，但是主要用途只是前方攻擊以及放止對手跳躍，使用度較FLYING BODY PRESS為低。



必殺技

DOUBLE LARIAT[輕P＋重P]



出招後中段(身體)無敵，主要用作迴避大部份上段飛道具之用，但是由於此必殺技帶有多個攻擊判定而且置於高位，所以用作對空的效果非常不俗；另一方面，此招在使出後可以利用控桿控制前後移動，使位置能夠作出一定的調整，令到對空性能更為優秀。但是要注意的是，DOUBLE LARIAT是沒有下段無敵，所以除了對空或是迴避上段飛道具之外，胡亂使用是非常危險的。

QUICK DOUBLE LARIAT[輕K＋重K]



外型和DOUBLE LARIAT相近的招式，但是數招速度則快上一倍之多，而且使出後中段及下段無敵，因此除了可以迴避飛道具之外，亦可以用作迴避下段攻擊之用。雖然此招同樣能夠利用控桿控制前後移動，但是由於數招速度太快，所以能夠調整的距離只是非常有限，絕大部份情況下，只能用作迴避或是對空之用。

VANISHING FLAT[→↓↘＋P]



使出後ZANGIEF會大幅前移動的必殺技。VANISHING FLAT的特點是攻擊判定帶有擊潰飛道具的特性，而且收招速度非常不俗，用作前移動至指令投有效距離效果極佳；由於是必殺技的關係，利用小技CANCEL使出能輕易接近對手，因此，VANISHING FLAT是非常重要的強行突入的手段之一，不妨多加利用以前進至投技有效距離。

SCREW PILE DRIVER[近敵時控桿轉一個圈＋P]



主要指令投之一，除了有效距離極遠之外攻擊力亦非常不俗。但是必須注意的是，如果對手是處於強制擋格的情況下，投技及指令投都必定會失敗，所以在小技牽制對手之時使出指令投，指令不要輸入得太快；原則上，只要不是CANCEL使出指令投的話，在有效距離之內便不會出現投技落空的情況。

ATOMIC SUPLEX[近敵時控桿轉一個圈＋K]



輸入的指令和SCREW PILE DRIVER相約的指令投，而ATOMIC SUPLEX最大的特點是攻擊力比SCREW PILE DRIVER更高，但是有效距離只有SCREW PILE DRIVER的一半左右。話雖如此，由於距離不足便會自動改為移動投FLYING POWER BOMB的關係，對戰時使用仍然有不俗的效果。簡而言之，利用此招對付完全防守意識的對手極為見效。

FLYING POWER BOMB[遠敵時控桿轉一個圈＋K]



移動系的指令投，雖然移動的速度相當慢，但是FLYING POWER BOMB的有效範圍卻意外的遠，其中最大原因是大部份的對手都會使用通常技迎擊，但是迎擊的同時，對手的被攻擊判定亦同時移前了。因此FLYING POWER BOMB的末段是非常安全的，如果能夠將VANISHING FLAT和此招交替使用，可以得到非常意外的收穫。

超必殺技

FINAL ATOMIC BUSTER[近敵時控桿轉兩個圈＋P]



指令投系的超必殺技，攻擊力及實用價值極高的主要超必殺技，使出後對手不能跳躍，所以只要對手是在招式有效距離的話，可以說是絕對命中的招式。和其他投技相同，利用任何通常技CANCEL使出都會令投技的判定消失，所以切記不要CANCEL使出，不過話又說回來，控桿轉兩個圈的指令，要CANCEL使出亦不是易事，大可放心在小技後使用。

AERIAL RUSSIAN SLAM[↓↘→↓↘＋K]



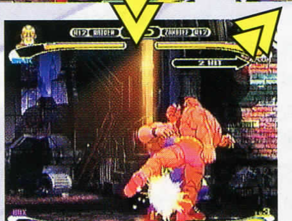
對空用的超必殺技，使用的LV越高攻擊力便越高，同時無敵時間亦會相繼提昇不少，然而要注意的是LV越高，跳躍的軌跡便越前，而且有效距離亦同時提昇，所以在大部份情況之下，LV 2或以上使出較為穩定。此招的用途其實比FINAL ATOMIC BUSTER更見優秀，尤其是在投技有效距離之中，大部份對手都會選擇跳躍來迴避，此招正好完全封殺對手。

連續技

1 > 蹲下輕K→VANISHING FLAT(揮空)→FINAL ATOMIC BUSTER
2 > FLYING BODY PRESS→站立輕K→QUICK DOUBLE LARIAT









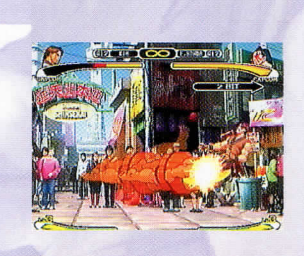
E.HONDA(RATIO 2)

【各技解析】

通常技＆特殊技



E.HONDA是一名中距離比壓制力較弱的角色，所以特殊技拂蹴(←or→＋重K)的使用度便相當之高，拂蹴的攻擊判定為下段，而且有效距離非常之遠，加上對手擋格之後非常有利，故此在中距離戰非常實用，但是在大部份情況之下對手都會選擇緊急迴避來強行前進，應多加留意。而另一此的空中特殊技FLYING相撲PRESS(斜跳躍中↓＋重K)對此角色而言亦非常重要，攻擊判定保持得相當長久，而且亦可用作「打背脊」之用，利用FLYING相撲PRESS帶入近身戰是極之重要的課題。



必殺技

百裂張手[P 掣連按]

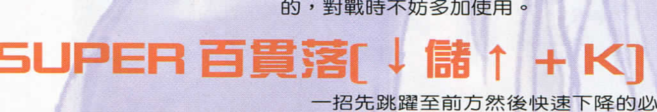


榛是多個攻擊判定的連打系必殺技，特點是輕P百裂張手非常容易使出，而且攻擊判出現得極快，但是卻沒有前移動的特性；而重P使出的百裂張手則帶有前移動特性，但是攻擊判定出現得比較慢，所以兩者選其一是使用百裂張手的重要常識。要注意的是此招的攻擊力意外強勁，即使是對手擋格亦會消耗不少體力，在對手倒地後起身或是跳躍後使用效果極佳的消磨體力招式。

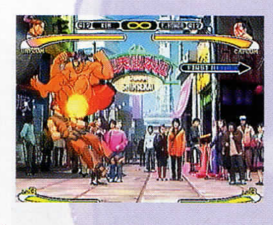
SUPER 頭突[←儲→＋P]



出招時帶有上半身無敵的打技必殺技，由於上半身無敵的關係，用作對空可以得到意想不到的效果；而輕P和重P使出的分別在於飛行距離之遠近，但是要注意的是輕P使出的SUPER頭突無敵時間較長，用作對空效果極為優秀，而重P使出的話，則是攻擊力較高。基本上，輕P或重P使出的SUPER頭突都是能安全收招的，對戰時不妨多加使用。



SUPER 百貫落[↓儲↑＋K]



一招先跳躍至前方然後快速下降的必殺技，下降中帶有中段攻擊判定，而且使出時機恰當的話更可以令SUPER百貫落跳躍至對手後方，令到對手的擋格方向錯誤，從而提高招式的擊中機會。值得留意的是此招上昇中完全無敵，可用作迴避飛道具或是突圍之用，而且收招速度非常之高，在著地後使用百裂張手或是連續使用SUPER百貫落均是極佳的基本戰術。

大銀杏投[近敵時控桿轉一個圈＋P]

此角色唯一的指令投，攻擊力非常之高，但是有效距離只是比通常投遠一點點。雖然此招在以往多作都被視為不太實用的招式，但是由於此作加入了緊急迴避，同時此角色的緊急迴避亦異常快速，在迴避之後使出大銀杏投是一個極具威力的戰術。不過要注意的是大銀杏投的出時間比較慢，所以此招切記不可多用，尤其是對手攻擊意識極濃的時候更應勿用。

超必殺技

鬼無雙[←儲→←→＋P]



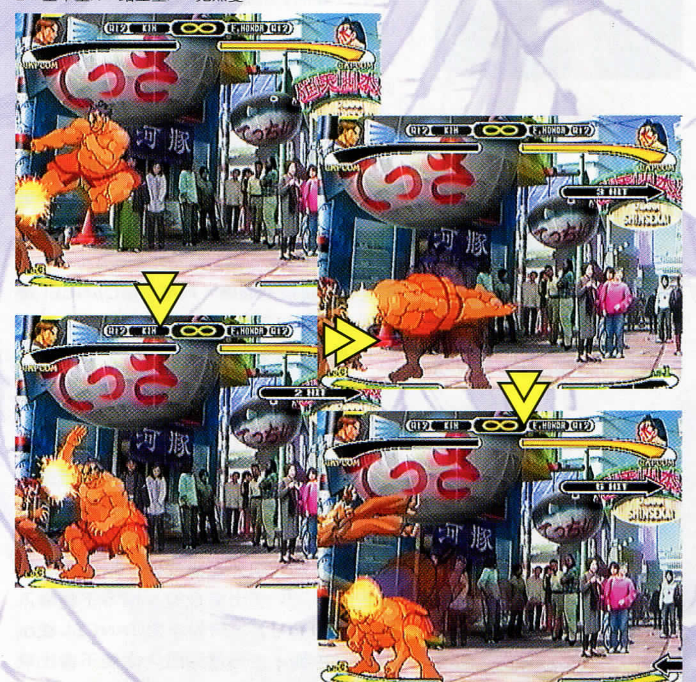
連續使出SUPER頭突的超必殺技，LV 1使出的話，無敵時間在攻擊判定出現的同時便消失，LV 2或以上則能確保招式使出，收招時間方面，如果對手擋格的話絕對安全。要注意的是如果近距離使出LV 2或以上的話，對手如果不是一直處於擋格狀況便必定擊中，反過來說，對手在近距離的情況下看到E.HONDA使出LV 2或以上的鬼無雙，是不能輸入任可指令。話雖如此，在近距離之內，其實指令投大蛇碎的攻擊力可能更見優秀。

大蛇碎[近敵時控桿轉兩個圈＋P LV 3/MAX專用]

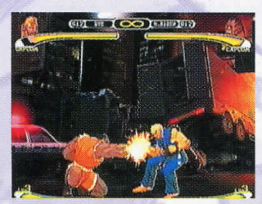
超必殺技能源全滿專用的指令投，投技有效距離只是和大銀杏投相同，但是攻擊力卻是E.HONDA所有招式之中最強的一招；和其他指超必指令投相同，有效距離之內使出，對手不能作出任何輸入，所以在跳躍或是緊急迴避之後使用，可有效地擊中對手。同樣地，此招如果CANCEL使出的話亦會令投技判定消失，應當小心使用。

連續技

1＞FLYING相撲PRESS→蹲下重K
2＞空中重K→站立重P→鬼無雙



M.BISON (RATIO 2)
【各技解析】
通常技＆特殊技



和其他儲系角色相同，通常技在大部份情況下都佔有重要的地位，LOW STRIGHT(↙＋重P)的長距離有效判定，在中距離內佔有重要的實戰用途，而且可以CANCEL必殺技及超必殺技，是中距離牽制的重要武器；而LOW JAB(↙＋重K)則是下段攻擊判定的招式，但有效距離則比較近，適合和蹲下輕P交替使用。值得重用的是蹲下輕P，其連續性極高，而且可以CANCEL必殺技作為連續技，是近距離戰的主軸技。



必殺技

DASH STRAIGHT[←儲→＋P]

前進並作出攻擊遠距離攻擊判定的招式，可以小技CANCEL使出並組合成連續技，但是注意的是有部份角色蹲下時是不能擊中的，包括有RYU、KEN、CAMMY、SAKURA、KIM、RYO、VICE、IORI、MAI、KYO、KING以及BALROG(海外版名為：VEGA)。除了以上角色之外，此招不論是擊中或是對手擋格都是處於有利狀態，而且攻擊力相當之高，甚具實戰用途的主力必殺技之一。



DASH UPPER[←儲→＋K]

和DASH STRAIGHT相近的招式，主要是用作攻擊跳躍的對手，由於大部份角色蹲下都不須擋格的原故，使出後立即使用投技便成為了這些其中一個較實用的用法。由於招式容易揮空，所以對戰時單發使用較容易被對手作出反擊，因此，利用小技CANCEL使出比較安全；攻擊力方面較DASH STRAIGHT弱，而且攻擊判定相當高，主要用於偽技或是對空之用。



DASH GROUND STRAIGHT[←儲↘＋P]

出招時外型和DASH STRAIGHT相近，但是攻擊判定是在接近對手的時候才會出現；而DASH GROUND STRAIGHT是下段攻擊判定，在中距離對付移動中的對手極為有效。但是值得留意的是這招擋格後有一相當長的硬直時間，所以如果不能確定對手是擊中的話，減少使用此招較佳，順帶一提的是此招同樣能夠用作小技CANCEL的連續技，不妨代替DASH STRAIGHT使用。



DASH GROUND UPPER[←儲↘＋K]

攻擊判定及移動距離和DASH UPPER完全相同的必殺技，但是此招的特點是使出的時候身體會作較大幅的移動，後半部份會以攻擊判定出現時的樣子移動，但是實際攻擊判定依然是接近對手才出現。要注意的是此招雖然使出時身體的破綻極大，同樣不能用作迴避飛道具之用，所以一般情況下都不會選用這招較明顯的必殺技，除非是儲氣使用TURN PUNCH的途中則另作別論。



TURN PUNCH[PPP or KKK 同按 能按著掣儲勁]



儲氣時間最多為60秒，共分十種不同階段的攻擊力，當儲至第十階段的時候使出便會說出「FINAL」的叫聲，攻擊力和LV 2的超必殺技相約。值得留意的是此招可以在對戰前開始儲氣，由角色出現在畫面開始計算，到「FIGHT」的時候可以儲至第三階段；招式使出時帶有無敵時間，但是基本上只足以迴避飛道具或是通常技，實戰用途不大。

BUFFALO HEAD BUTT[↓儲↑＋P]



M.BISON的主要對空必殺技，使出時帶有相當長的無敵時間，足以迴避大部份飛道具以及對手的空中技，而且由於攻擊判定相當強大，不論對空或是對地都有極佳的效果。輕P和重P使出的分別在於移動的距離，大部份的情況下，用重P使出的BUFFALO HEAD BUTT對空較有利，即使揮空都不會輕易被對手反擊。

超必殺技

CRAZY BUFFALO[←儲→←→＋P 可按K改變]



強化版的DASH STRAIGHT，攻擊判定大幅增強，所有角色不論站立或是蹲下都必定擊中或是擋格，而且攻擊判定出現得極快，可以小技CANCEL使出作成連續技。另一方面，此招可以按著K掣不放能令攻擊動作改變為DASH GROUND UPPER，改變之後則可用作對空用途，但是大部份情況之下都是使用正常的CRAZY BUFFALO較好。

GIGATON BLOW[←儲→←→＋K LV 3/MAX專用]



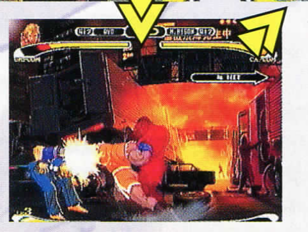
一招超必殺技全滿方可使用的招式，攻擊力以及攻擊判定絕大，而且使出時帶有極長的無敵時間，但是要注意的是CRAZY BUFFALO收招速度極高，即使對手擋格亦不會有太大的危險，而這招的收招時間則較慢，對手擋格的話會有極大的機會被對手還擊。不過，此招的攻擊力是比LV 3 CRAZY BUFFALO更高，不妨在連續技中使用，效果極佳。

連續技

1＞空中重P→LOW STRIGHT→DASH GROUND STRAIGHT
2＞空中重P→蹲下輕P X2→CRAZY BUFFALO









職業特「攻」隊

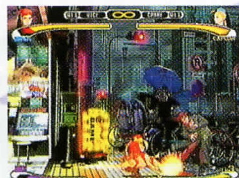
CAMMY(RATIO 1)

【各技解析】

通常技＆特殊技



CAMMY的通常技其實絕不比必殺技失色，其中以LIGHT GRENADE(↙＋重P)的攻擊判定最為可靠，用於中近距離牽制對手效果極佳；而TWO BUZZ SAW(↙＋重K)帶有CANCEL必殺技的特性，而且攻擊判定可靠，可有效地擊潰對手的小技以及一般通常技。在中距離戰中，值得重用蹲下重K，其攻擊有效距離極遠，而且對付下段攻擊的通常技極為有效，但是由於出招的速度不是太高，所以必須先讀使用；利用蹲下重K 調整至SPIRAL ARROW 的有效距離是使用CAMMY的重點所在。



必殺技

SPIRAL ARROW[↓↘→＋K]



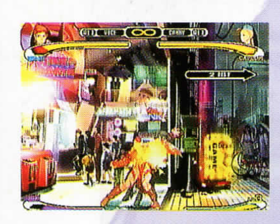
CAMMY的主力必殺技，使出時可有效地迴避上段飛道具，而且只要在攻擊判定的末端擊中對手的話，不論對手是擊中或是擋格都能安全收招；輕K和重K使出的分別主要在於移動的距離，而重K使出則有兩個攻擊判定。此招主要用作中距離牽制、奇襲的用途，同時在沒有超必殺技可以使用的情況下，作為連續技亦相當不俗。

CANNON SPIKE[→↓↘＋K]



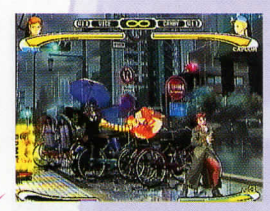
此角色的重點對空武器，使出時帶有一定無敵時間，但是要注意的是此招的收招硬直時間意外的長，對付地上的對手，如果對手擋格的話會有極大的危險。另外，由於CANNON SPIKE的攻擊判定較前，所以對付「跳背脊」的對手必須先讀使出，否則便應棄用此招，除此之外，近距離小技CANCEL使出作成連續技亦是一個不錯的選擇。

ACCELERATOR SPIN KNUCKLE[→↘↓↙←＋P]



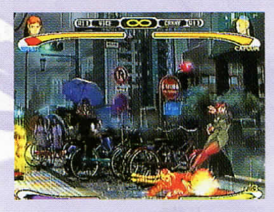
使出後中段(身體)無敵，可以用作迴避對手的飛道具及中段的攻擊，但是ACCELERATOR SPIN KNUCKLE的缺點是攻擊判定出現得極慢，而且無敵時間只是於招式使出的中段，簡而言之，初段及末段均是沒有無敵時間，幸好收招時間相當快速，即使對手擋格亦相當安全，所以此招只適合用作迴避飛道具或是牽制之用。

HOOLIGAN COMBINATION[↙↓↘→↗＋P]



使出後慢速前跳躍的啟動系必殺技，使出後可以變更為打擊技或是投技，由於前跳躍過慢，如果對手不是原全處於防守狀態的話便有極大的危險，是一招不能多用的必殺技；但是由於使用的密度相當低，所以偶然使用亦可得到意想不到的效果。

RAZOR EDGE SLICER[HOOLIGAN COMBINATION 後沒有追加輸入指令]



在使出HOOLIGAN COMBINATION之後完全沒有輸入指令便會自動變改的下段打擊必殺技，對手不能站立擋格，但是如果對手蹲下擋格之後會出現相當長的硬直時間，因此，在大部份情況下都不應使用此打擊必殺技。

FATAL LEG TWISTER[HOOLIGAN COMBINATION 後接近對手頭部時←or→＋P]

同樣是HOOLIGAN COMBINATION之後的變化技，由於FATAL LEG TWISTER是必殺技類目的投技，所以對手是不利用投技解拆來反抗的：



如前文所述，由於HOOLIGAN COMBINATION的使用度相當之低，所以使用FATAL LEG TWISTER來投擲對手其實是甚為可靠的，而且就算投技失敗亦不會出現收招硬直，所以使出此招是HOOLIGAN COMBINATION之後的最佳做法。

CROSS SEISSORS PRESSURE[HOOLIGAN COMBINATION 後接近對手胴體時←or→＋P]

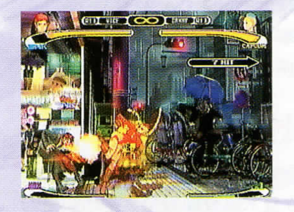


投技外型和FATAL LEG TWISTER不同的另一招化技，實戰用途和FATAL LEG TWISTER完全相同，而此招的最大優點是可以確保投技能確定使出，保證對手能夠被投技成功捕捉；實際上，只是招名及外型不同的變化技，技性能方面完全沒有特別。

超必殺技

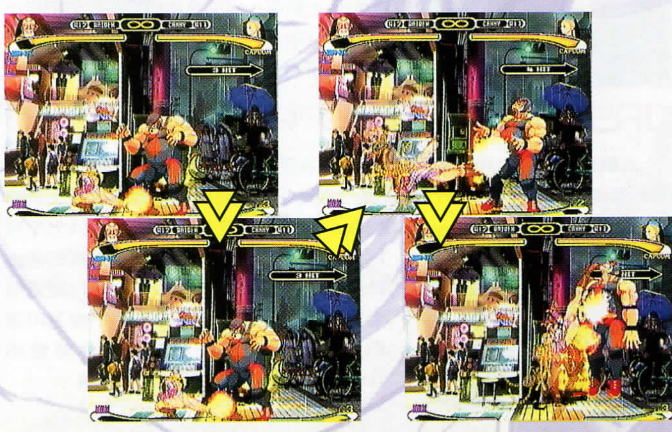
SPIN DRIVE SMASHER[↓↘→↓↘＋K]

唯一一招超必殺技，任何LV使出，攻擊判定同樣極之快速，而LV 2 或以上則有可靠的無敵時間；攻擊力方面，使用的LV上昇、攻擊力亦大幅上昇，而LV 3便出的話，太約是LV 1的一倍，如果只是用於連續技的話，筆者較建議用LV 1。收招時間方面，任何LV 均相當之慢，如果對手擋格的話，有絕對充份的時間被對手還擊，主要用於連續技的超必殺技。GP



連續技

1＞蹲下輕K X3→SPIRAL ARROW
2＞空中重K→站立重P→蹲下中K→SPIN DRIVE SMASHER



職業「攻」隊

花組日記第一回

サクラ大戰2 Sakura Wars 2™

櫻大戰 2 ~求你別死去~

By: 機動戰士組——MS中尉

DC

發售商：	SEGA
售價：	7800日圓（限定版）
容量：	GD-ROMx4
記憶：	9 BLOCK
發售日：	2000年9月21日
SLG／對應震動器	





故事

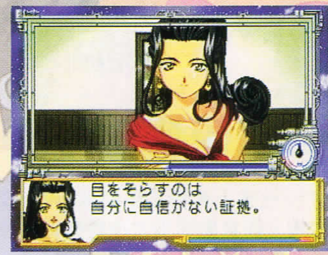
經過去年的一役，花組眾人再次齊集於大帝國劇場內，準備迎接新敵人，今次的敵人以「黑鬼會」為名，侵襲帝都，究竟「黑鬼會」的目的是甚麼？為何要侵襲帝都？

新的LIPS系統

新的LIPS系統基本上與上集的LIPS相同，在限定時間內選出問題的反應，不過就今集增加了兩種時限表示，分別是TIMING LIPS和DOUBLE LIPS。TIMING LIPS是由綠色BAR來表示限制時間，當時間越少時，就會出現新的選項或會減去一個選項，因此要小心選擇。而DOUBLE LIPS，則是在藍色BAR的限制時間內，選擇數個選項來引發EVENT，若到達時限，玩者仍未回答所有問題或是發生EVENT時，就會當作失敗論。



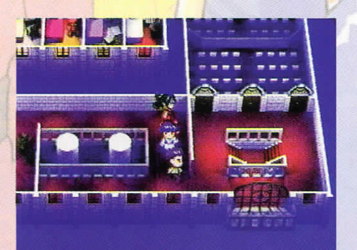
◆TIMING LIPS



◆DOUBLE LIPS

自由時間

在遊戲進行時，大神除了可以在強制性的時間內增加隊員的好感度外，還可在自由時間內增加隊員的好感度，可是自由時間並不長久，多數都有限制，所以必須增取機會啊！



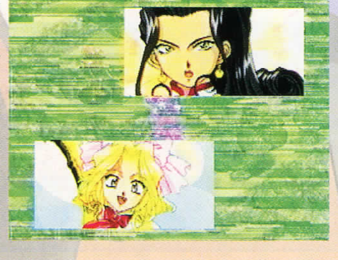
新戰鬥畫面的看法

1）己方位置
2）指令欄
3）角色的體力值
4）角色的氣合值
5）作戰方式



新的合作攻擊

在上集，只要大神與其中一位隊員的好感度高，就可使出合體必殺技，而今集除了保存這系統外，還加插了以普通攻擊來使出合體技，使出的機會率十分之高，而且更不再局限於大神與其他隊員的配合，即使是櫻和艾蓮絲都可以使出普通攻擊的合體技，雖然威力仍比不上合體必殺技，但是好好利用的話，勝利就在面前。



作戰方式

在今集的戰鬥中，增加了一個新的作戰系統，分別以風、林、火、山來表示。大神可以「隊長」這個指令來指示隊員使用甚麼作戰方式，而每種作戰方式，都有不同的效果。



作戰	移動力	攻擊力	防禦力
風	↑	—	↓
林	—	—	—
火	—	↑	↓
山	↓	—	↑

大帝國劇場內的新結構

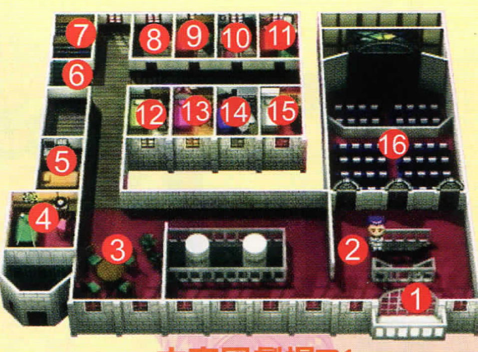
基本上大帝國劇場與上集一樣，沒有甚麼大分別，同樣的以三層來構成，分別是B1、1F、和2F。不過在這集裏，大帝國劇場增加了不少設施，包括有音樂室和遊戲室等，現在就將整個劇場的結構告訴給大家。

大帝國劇場1 F

1）玄關
2）賣店
3）大堂
4）食堂
5）廚房
6）來賓用的玄關
7）事務局
8）支配人室
9）音樂室
10）衣帽房
11）樂屋
12）中庭
13）後台
14）大道具屋
15）舞台
16）1F 客席

大帝國劇場2F

1）露台
2）會堂
3）客廳
4）遊戲室
5）隊長室
6）到屋頂房
7）書庫
8）利尼的房間
9）櫻的房間
10）加奈的房間
11）織姬的房間
12）瑪利亞的房間
13）艾蓮絲的房間
14）紅蘭的房間
15）堇的房間
16）2F 客席



大帝國劇場B1

1）倉庫
2）到地下格納庫
3）醫務室
4）鍛鍊室
5）更衣室
6）浴室
7）泳池
8）蒸氣演算室
9）作戰指令室



第一話——萌芽的帝都



回歸花組的大神

一天，大神正受到米田的要請，到隅田川的船上會面。在商談中，米田説到大神需回帝國華擊團工作，而且更問到大神對有否留戀花組的人，當然大神所留戀的人就只有櫻(筆者較喜歡她)。剛説完此話，便聽到她從遠處轉來的聲音，二人相眾後一番後，米田便勸告二人在戰鬥中，不要有戀愛的感覺。之後二人便一同回帝國劇場去。

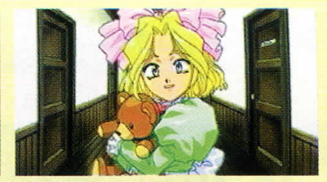
回到帝國劇場後，艾蓮絲已在玄關等待大神，她向大神説出堇、瑪利亞、紅蘭和加奈四人分別有要事而暫時不能回來一事。之後米田來到吩咐大神12時前到他的房間。

強制時間一

選項編號	地點	情況	應對	效果
1	隅田川	米田問大神怎樣對花組的事	即使粉身碎骨都會努力！！（粉骨砕身の覚悟で頑張ります！！）	大神性格轉硬
			多多關照（よろしくお願いします！）	—
			要做回收票人…（モギリに逆戻りです…）	大神性格轉軟
			不答	—
2	隅田川	米田問大神有冇心目中的人選	是，有（はい、います）	到選項 3
			特別有好感的就冇（特にいません）	到選項 58
			不答	到選項 58
3	隅田川	米田問大神對誰有好感	櫻（さくらくんです）	到選項 4
			堇（すみれくです）	到選項 48
			瑪利亞（マリアくんです）	到選項 50
			不答	可選其餘三人
4	隅田川	向櫻打招呼	我回來了（…ただいま）	櫻好感度上升
			很想見你（…会いたかったよ）	櫻好感度上升
			不答	—
5	帝國劇場前	對米田的説話感覺	多謝（ありがとう）	櫻好感度上升
			我忍不了（俺も…がまんできない）	櫻好感度下降
			我都對櫻的事…（俺も、さくらくんのこと…）	櫻好感度上升
6	帝國劇場門內	艾蓮絲問大神自己有沒有改變	甚麼（…なにが？）	艾蓮絲好感度下降
			比以前更美（キレイになかったね）	艾蓮絲好感度上升
			變成大人（大人になったね）	艾蓮絲好感度上升
			不答	—
7	帝國劇場門內	米田吩咐大神 12 時前到支配人室	是，明白（はい、わかりました）	—
			是…明白（はい…はい、わかりました）	—
			不答	—

準備中的各人





　　這時大神直到12時前都是自由行動，而且在這段時間內，遇上櫻的機會比較多，因此必須乘這機會取得她的好感，其中亦有些時間是會遇上艾蓮絲的，她們二人都忙於準備着甚麼，大神又怎能不幫忙呢！但不要忘記約了米田12時前到支配人室啊！

自由時間一

選項編號	地點	情況	應對	效果
8	事務局門前	高村椿問大神回來的目的	為和平而在這裏工作（平和のために働けることかさ）	大神性格轉硬
			是來見椿的（椿ちゃんに会えたことかな？）	大神性格轉軟
9	中庭	見櫻在這裏散步	看她頭髮兩次後與她説話	櫻好感度上升
10	中庭	櫻説要想些開心的事出來	一定想到出來的（きっと、たくさん作れるさ）	櫻好感度上升
			這樣已想到一個（これも、思い出の一つだね）	櫻好感度上升
11	廚房前	撞倒櫻	有甚麼可以幫手（何か、手伝おうか？）	櫻好感度上升
			想做甚麼（何をしてるんだい？）	—
12	2F 客廳前	見到艾蓮絲	看她頭髮兩次後與她説話	艾蓮絲好感度上升
13	2F 遊戲室	見到櫻和艾蓮絲	發出聲音（声をかける）	—
			不答	櫻和艾蓮絲好感度上升
14	大神房前	看新的房間	進入（中に入る）	—
15	大神房前	有把女聲在房內傳出	艾蓮絲（アイリスだろ？）	櫻好感度下降
			櫻（さくらくんだろ？）	櫻好感度上升
			不答	—
16	各人房前的走廊	艾蓮絲問大神沒有其他人會否悶	有艾蓮絲在就不會（アイリスがいれば、大丈夫）	艾蓮絲好感度上升
			這少少時間，會忍耐的（少しの間、ガマンするよ）	—
			很寂寞（…さびしいよ）	—

新隊員的加入




　　當到了支配人室，米田將以前的服裝交給大神後再次遇上艾蓮絲和櫻，她們二人都剩着送大神回房。大神回房後換上便服，由櫻二人帶他到樂屋作歡迎會，原來花組多了名新的成員——織姫。她來自意大利有名的貴族，而且更是實驗部隊「星組」的成員。

　　在開歡迎會之時，織姫不知為甚麼獨個兒離去，就這樣歡迎會告一段落。大神回到房後，突然收到紅蘭的通訊，原來她發明了通訊機，還分別和其他人通訊，大神因此得知各人的去向。就在此時櫻來找大神，説希望能帶織姫在這裏參觀，大神答應後便離開房間找她。

強制時間二

選項編號	地點	情況	應對	效果
17	到支配人房	米田將便服給大神	—	—
18	支配人房前	遇上艾蓮絲和櫻	由櫻送（さくらに送ってもらう）	櫻好感度上升/ 艾蓮絲好感度下降
			由艾蓮絲送（アイリスに送ってもらう）	艾蓮絲好感度上升/ 櫻好感度下降
			二人一起送（二人に送ってもらう）	—
			不答	—
★19	大神房	換衣服	急忙地脱下衫（大急ぎ脱ぐ）	到選項 20
			慢慢地脱下衫（ていねいに脱ぐ）	到選項 20
★20	大神房	換衣服	打領帶（ネクタイをしめる）	到選項 21
			穿恤衫（シャツを着る）	到選項 21
★21	大神房	換衣服	開門（ドアを開ける）	到選項 23
			穿袂（ズホンをはく）	到選項 22
★22	大神房	換衣服	開門（ドアを開ける）	到選項 23
			梳頭（髪をとかす）	到選項 24
23	大神房門前	見櫻和艾蓮絲	—	二人好感度下降
24	大神房門前	見櫻和艾蓮絲	—	二人好感度上升
25	樂屋	對新同伴的想法	不會是怪人（変わり者じゃないかな…）	櫻好感度下降/ 艾蓮絲好感度下降
			要對她好些（仲よくしてあげないとね）	櫻好感度上升
			若是可愛的就好了（…かわいいコならいいなあ）	櫻好感度下降
26	樂屋	與新同伴打招呼	以認真的態度打招呼（まじめなあいさつをする）	大神性格轉硬
			以和藹的態度打招呼（くだけたあいさつをする）	織姫好感度下降
			不答	織姫好感度下降
27	樂屋	織姫離開	叫她停止（呼び止める）	—
			追她（追いかける）	—
28	大神房	櫻前來説找織姫	好，去（よし、行こう）	櫻好感度上升
			織姫可能已睡（…織姫くんもかい？）	櫻好感度下降
			想睡（もう寝たいんだけど…）	櫻好感度下降/ 到選項 44
★29	織姫房前	見織姫	看她眼兩次	—

★30	織姬房前	見織姬	轉移視線（目をそらす）	—
★31	織姬房前	見織姬	看衣服兩次	—
★32	織姬房前	對櫻穿上織姬的衣服的感覺	沒那麼妖艷就好（色っぽくていいね！）	—
			一定很襯（きっと、似合うよ）	櫻好感度上升
			櫻穿上來就點（さくらくんには、ちょっと…）	櫻好感度下降
★33	織姬房前	引織姬四處參觀	單刀直入引她（単刀直入に誘う）	到選項32
			轉彎末角說（遠まわしに話をしてみる）	到選項32／失敗
★34	織姬房前	引織姬四處參觀	有空閒嗎（どうせヒマだよね）	到選項33／失敗
			轉個好氣氛（いい気分転換になるよ）	到選項33
★35	織姬房前	引織姬四處參觀	10時前（10時までだよ）	引她成功／櫻好感度上升
			11時前（11時までだよ）	失敗
			12時前（12時までだよ）	失敗
★36	織姬房前	見織姬	有很多說話想說（いろいろ話しょうと思って）	最後會失敗
			想帶你參觀帝劇（帝劇を案内しょうと思って）	最後會失敗

註：★＝DOUBLE LIPS在進行中

銀座之夜





大神費了不少唇舌，終於成功約織姬出來參觀帝劇，由於她較喜歡音樂，於是就三人到音樂室去，可是10時後織姬和櫻都會回房休息，因此要好好把握時間。另外若是約織姬出來失敗的話，就會有部份EVENT不能發生，因此要注意這點。

自由時間二

選項編號	地點	情況	應對	效果
37	音樂室	織姬問音樂的出處	德國行進曲（トイツの行進曲だっけ？）	織姬好感度下降
			意大利行進曲（イタリアの行進曲だっけ？）	織姬好感度下降
			土耳其行進曲（ドルトの行進曲だっけ？）	織姬好感度上升
			不答	—
38	1F客席	織姬問里亞王的出處	杜斯託夫斯基（ドストエフスキーだっけ？）	織姬好感度下降
			沙士比亞（シェイクスピアだっけ？）	織姬好感度上升
			莫札特（モーツァルトだっけ？）	織姬好感度下降
39	1F後台	遇上艾蓮絲	在這時間幹甚麼（こんな時間にどうしたんだい？）	—
			不能這麼夜出來（夜ふかしはダメだぞ）	艾蓮絲好感度下降
40	樂屋	找艾蓮絲	調查左下方的影子	艾蓮絲好感度上升
★41	2F窗台	看夜景	—	—
★42	舞台	以新舞台來吸引織姬	原來如此，真是好主意（なるほど、いい考えだ）	—
			不是那麼好（…うまくいくかなあ？）	—
			不做較好（やめたほうがいいと思うよ）	櫻好感度下降

註：★＝約織姬失敗時所發生

出現！謎之敵人





翌日，大神與以前一樣在作點票工作，當工作完畢時，艾蓮絲急忙找大神，原來織姬正和櫻爭吵着，大神見形勢不妙便立即趕到後台，怎料到二人已開始了…織姬更忍不了櫻而走去，她看見大神後更因不滿而用水潑向他。就在此時警報響起…櫻等人一同到作戰指令室，準備出擊事宜，米田便乘這機會將新的光武・改介紹給四人，之後便出發迎敵。

強制時間三

選項編號	地點	情況	應對	效果
43	任何一處	已10時	送你回房（部屋まで送るよ）	—
			早點休息（じゃあ、おやすみ）	—
			送二人回房（二人とも、部屋まで送るよ）	—
44	事務局	點票	127	—
			129	—
			131	—
45	事務局前	工作後	到賣店（売店に行く）	買照片（ブロマイドを買う）
			到舞台（舞台に行く）	到選項46
46	後台	櫻和織姬吵架	不解釋（とがない）	櫻和艾蓮絲好感度上升
			解釋（とく）	—
47	作戰指令室	出擊命令	帝國華擊團・花組出擊（帝国華撃団・花組、出撃せよ！）	櫻和艾蓮絲好感度上升
			準備去賞花（花見の準備をせよ！）	櫻和艾蓮絲好感度下降

資料補充

在第一話的開端，米田向大神詢問有關對花組等人有留戀感覺時，玩者可以選擇自己所好，甚至選擇沒有。可是由於選擇不同的角色會有不同的分支，因此筆者就在此將所有分支一一細說。

選菫的情況

當選擇對菫有留戀時，菫便會前來隅田川找大神，雙方會面之後，米田同樣的勸告二人有關感情的事，接着由菫帶回帝劇，就在她各大神詢問有關米田的勸告一事之後，她會因祖父患重病而需要回家，因此她暫時不能出戰。





選項編號	地點	情況	應對	效果
48	隅田川	向菫打招呼	你比以前更美（きれいになったね）	菫好感度上升/ 到選項 49
			很想見你（会いたかったよ）	菫好感度上升/ 到選項 49
			今天的運氣真好（本日はお日柄もよろしく…）	菫好感度上升/ 到選項 49
			不答	菫好感度上升/ 到選項 49
49	帝國劇場前	對米田的説話感覺	我可以接受（俺は、納得したよ）	到選項 60
			沒辨法（まあ、しかたないよ）	到選項 60
			我不能接受（俺も納得できないんだ）	菫好感度上升/ 到選項 60

選瑪利亞的情況

當玩者選擇瑪利亞時，瑪利亞便會前來隅田川找大神，雙方會面過後，米田同樣的勸告二人有關感情的事，接着由瑪利亞帶大神回帝劇。不過她卻不能回花組作準備，這是因為她有要事必須回紐約幹，因而就此分別。





選項編號	地點	情況	應對	效果
50	隅田川	向瑪利亞打招呼	今次請指教（こちらこそ、よろしく）	瑪利亞好感度上升/ 到選項 51
			要像初時一樣努力（初心戻ってがんばるよ）	到選項 51
			不答	到選項 51
51	帝國劇場前	對瑪利亞回紐約的感覺	交給我吧（まかせてくれよ）	瑪利亞好感度上升/ 到選項 60
			感到不安（不安だなあ）	瑪利亞好感度下降/ 到選項 60
			請你不要去（…行かないでくれよ）	到選項 60

選紅蘭的情況

若是選擇紅蘭時，紅蘭便會前來隅田川找大神，雙方見面後，米田同樣的勸告二人有關感情的事，接着由紅蘭帶大神回帝劇。可是她仍有工作必須回花組支部幹，因而獨自駕車離去，但是她説會在夏天時回來。





選項編號	地點	情況	應對	效果
52	隅田川	向紅蘭打招呼	見到紅蘭太好（紅蘭に会えれば十分さ）	紅蘭好感度上升/ 到選項 53
			曾幾何時想見你（いつか見せてくれよ）	到選項 53
			不答	到選項 53
53	帝國劇場前	對紅蘭回花組支部的感覺	開心的等你回來（楽しみに待っているよ）	紅蘭好感度上升/ 到選項 60
			不能等（待ちきれなんだい）	紅蘭好感度上升/ 到選項 60
			甚麼秘密（ヒミツって何なんだい？）	到選項 60

選加奈的情況

當玩者選擇加奈的話，加奈亦會前來隅田川找大神，雙方互談心聲後，米田同樣是勸告二人有關感情的事，接着由加奈帶大神回帝劇。不過她應為自己仍不夠強壯，而需要回沖繩修練，就是這樣，暫時不能與她作戰。





選項編號	地點	情況	應對	效果
54	隅田川	向加奈打招呼	一齊嘗試（よあし、いっちょやるか）	加奈好感度上升/ 到選項 55
			等一下（ちょ、ちょっと待った！）	到選項 55
			不答	到選項 55
55	帝國劇場前	對加奈回沖繩的感覺	努力地去（がんばってこいよ！）	加奈好感度上升/ 到選項 60
			回來時揪在一起（それじゃあ…戻ってきたら組み手しょうな！）	加奈好感度上升/ 到選項 60
			為何要修行（どうして…修行に？）	到選項 60

PS
PS2
DC
N64

選艾蓮絲的情況





如果是選擇艾蓮絲時，她會前來隅田川找大神，雙方互談心聲後，米田同樣是勸告二人有關感情的事，不過她並沒有理會。接着由艾蓮絲帶大神回帝劇，由於她有要事先行離去，因此仍是餘大神一人進入帝劇。

選項編號	地點	情況	應對	效果
56	隅田川	向艾蓮絲打招呼	和你約定（ああ、約束するよ）	艾蓮絲好感度上升/ 到選項 57
			不能約定（約束はできないけど…）	到選項 57
			不答	到選項 57
57	帝國劇場前	艾蓮絲問大神自己有沒有改變	甚麼（…なにが？）	艾蓮絲好感度下降/ 到選項 60
			比以前更美（キレイになかったね）	艾蓮絲好感度上升/ 到選項 60
			變成大人（大人になったね）	艾蓮絲好感度上升/ 到選項 60
			不答	到選項 60

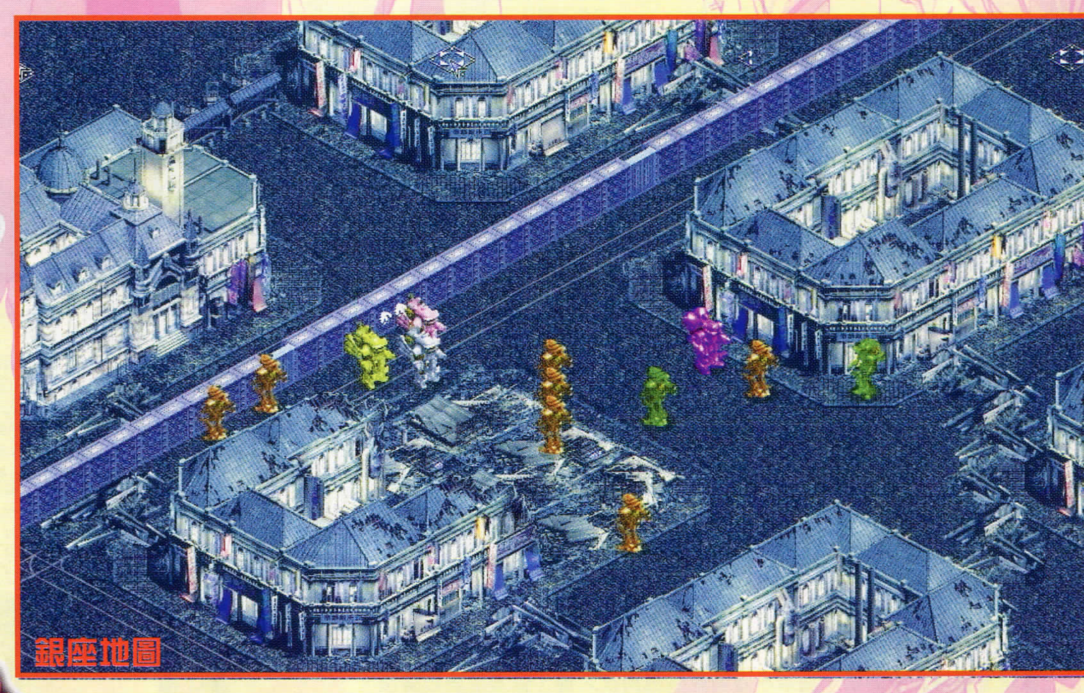
沒有一個是心目中的人選時

若果六人之中，沒有一個適合人選時，櫻便會到隅田川找大神，不過由於二人並非擁有戀愛的心情，因此所有問題都會改變。當然主要的故事和選項就維持不變。

選項編號	地點	情況	應對	效果
58	隅田川	櫻問帝劇場在那	淺草（浅草だよね）	到選項 59
			銀座（銀座だよね）	櫻好感度上升/ 到選項 59
			仙台（仙台だよね）	到選項 59
			不答	到選項 59
59	帝國劇場前	櫻再拜託大神	交給我吧（まかせてくれよ）	櫻好感度上升/ 到選項 7
			我會努力（とりあえず、がんばるよ）	到選項 7
			我會做到嗎（俺に、できるかなぁ…）	到選項 7
			不答	到選項 7
60	帝國劇場門內	櫻見回大神	我回來了（ただいま）	櫻好感度上升/ 到選項 7
			這並不是夢（これは夢じゃないよ）	櫻好感度上升/ 到選項 7
			我經常見到這夢（俺も、何度も夢に見たよ）	櫻好感度上升/ 到選項 7
			不答	櫻好感度上升/ 到選項 7

戰鬥編







銀座地圖

敵人資料

敵機名：脇侍・改(イ甲型)
HP：80
攻擊力：11
防禦力：8
移動力：5

敵機名：脇侍・改(ロ甲型)
HP：80
攻擊力：15
防禦力：6
移動力：5

敵機名：闇神威
HP：450
攻擊力：20
防禦力：12
移動力：5

基本戰術

由於是第一場戰鬥，敵人並不強，而且數目亦不多，非常容易對付，不過千萬不要以為敵人太弱而亂用角色的必殺技，因為當版圖上的敵人打倒後，葵叉丹再度出現，還操控魔操機兵——闇神威出擊，可是由於織姬過份自信，獨自向他挑戰，結果被他重創一擊，就在這危急的關頭，大神上前相救（選：織姫をかばう），於是四人便盡向他使出必殺技取勝。







戰後結果

戰鬥完結後，眾人依照慣例決定勝利姿勢，就當眾人回帝劇時，葵叉丹截定她們，豈料到他就是過去七年前「降魔戰爭」的山崎！！他說出帝都已被咀呪着，就在此時，帶着鬼面具的人從地下出現，他恨恨的一刀刺進山崎的體內，而且還留下自己的名字——「鬼王」。





第二話——艾蓮絲的信

為新同伴再開派對





經過上個月的一役後，米田一直甚麼都不理。對這事件模糊的大神突然聽到紅蘭的通訊機發出訊號，原來米田有要事吩咐大神到作戰指令室，於是大神依照他的說話到指令室去。

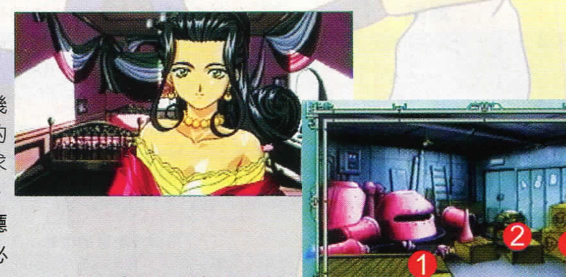
來到指令室後，米田將有關山崎的事告訴大神，原來山崎原是米田的同伴，曾經在七年前參加過「降魔戰爭」，可是戰後就不知所踪。接着米田提到今天12時會有新成員來，於是大神便到樂屋和櫻等人準備歡迎會。而艾蓮絲特別要與大神一起，就這樣大神和她一同作準備。

強制時間一

選項編號	地點	情況	應對	效果
1	指令室	米田說有關敵人的資料	聽有關新敵人的事（新たな敵について聞く）	—
			聽有關山崎真之介的事（山崎真之介について聞く）	到選項 2
			沒有甚麼要聽（特に聞くことはない）	不能到選項 2
2	指令室	米田說有關山崎的事	是，知道（はい、知っています）	—
			個名好像（名前くらいは…）	—
			不存在（いえ、存じません）	—
3	指令室	米田垂頭喪氣	說些甚麼（なにを言ってるんですよ）	—
			請拿出精神來（元気を出してください）	—
			不要動感情（情けないですよ）	—
			不答	—
4	樂屋	櫻提意開派對	好，開吧！（よーし、やろう！）	櫻和艾蓮絲好感度上升
			之前不是已開過（この前もやったじゃないか）	櫻和艾蓮絲好感度下降
			若是可愛的就好了（…かわいいコならいいなぁ）	—
			不答	—
5	樂屋	空閒的大神	協助櫻（さくらくんを手伝うよ）	—/ 不能到選項 7
			協助織姬（織姫くんを手伝うよ）	—
			協助艾蓮絲（アイリスを手伝うよ）	—

派對前的準備

這段自由時間較長，共有一小時之多，不過就有很多地方要去。有幾項是最需要特別注意的，在倉庫中遇上櫻時，櫻會要求大神幫她找要用的道具，可是她每次的需要都不同（筆者玩過超過20次時發現），有時會要求找花瓶，有時要毛巾，有時要煙花球，而放置的地方分別在圖1可看到。另外就是有關選項9的問題，若大神在未遇到織姬的情況下到2F客廳找櫻時，就很難會說出織姬的正確位置，因此在2F客廳找櫻之前，必須先找到織姬，而在那裏找到她，就跟櫻說她在那。



◆1）花瓶/ 2）毛巾/ 3）煙花球

PS
PS2
DC
N64

自由時間一

選項編號	地點	情況		應對 效果
6	織姬房前	對房傳來的聲音	甚麼，不在（なんだ、留守か…）	—
			這把聲是誰（じゃあ、この声は誰だ？）	進入織姬的房間
7	織姬的房間內	調查窗廉	法國的國旗（フランスの国旗だろ）	織姬好感度下降
			意大利的國旗（イタリアの国旗だろ）	織姬好感度上升
			英國國旗（イギリスの国旗だろ）	織姬好感度下降
8	織姬的房間內	調查牆上的畫	的確是印象派（たしか…印象派だよね）	織姬好感度上升
			的確是浪漫主義派（たしか…ロマン主義派かな）	—
			當然是硬派（もちろん、硬派だ！）	織姬好感度下降
★9	2F 客廳	櫻找織姬	在音樂室（音楽室にいたよ）	到選項 10
			在自己房間（自分の部屋にいたよ）	到選項 10
			在屋頂（屋根裏部屋にいたよ）	到選項 10
			不答	—
★10	2F 樓梯前	遇見櫻	櫻找到織姬時	櫻好感度上升
★11	3F 樓梯前	遇見櫻	櫻找不到織姬時	櫻好感度下降
12	來賓用的玄關	有位女仕引誘大神	我有工作要做（自分は仕事中です！）	艾蓮絲好感度上升
			比起去另一處更想知道你的事（それより君の事が知りたいな）	艾蓮絲好感度下降
			不答	—
13	廚房	艾蓮絲問大神喜歡那種類形的女性	年紀較大的會好些（年上の女性のほうがいいな）	艾蓮絲好感度下降
			年紀較小的會好些（年下のコのはほうが好みかな）	艾蓮絲好感度上升
			年紀不是問題（年なんて気にしないよ）	—
14	樂屋	將碟交給櫻	在這裏等待（ここで待つよ）	到選項 22
			仍有地方要去（まだ行くところか…）	到選項 15
15	賣店	—	在艾蓮絲面前買她的相	艾蓮絲好感度上升
16	格納庫	艾蓮絲問大神織姬的名稱	EISERNKLEID（アイゼンクライトだよ）	艾蓮絲好感度上升
			EISERNKLEIT（アイゼンクライドだよ）	—
			EISERNKLUED（アイゼンクラウドだよ）	—
17	浴室	大神對艾蓮絲沐浴時的反應	想游泳（泳ぎたくなる）	艾蓮絲好感度上升
			想偷看（のぞきたくなる）	艾蓮絲好感度下降
			想唱歌（歌いたくなる）	—
18	倉庫	櫻要找道具	這就容易（ああ、おやすいご用さ）	櫻好感度上升
			真麻煩（めんどうだなぁ…）	櫻好感度下降
			不答	—
19	艾蓮絲的房間	調查右方的玩具熊,給它一個名字	瑪莉？（マリーはどう？）	艾蓮絲好感度下降
			比魯？（ピェールはどう？）	艾蓮絲好感度上升
			保基保基？（ホゲホゲはどう？）	—
20	艾蓮絲的房間	調查右方的衣櫃	現在穿的衫就可以（いま着てる服がいいな）	艾蓮絲好感度上升
			戰鬥服會較好（戦闘服が好きかな）	艾蓮絲好感度上升
			人的魅力不是看衣服的（人の魅力は服じゃない）	—
21	音樂室	織姬在彈琴	像織姬般（織姬くんらしいね）	織姬好感度上升
			不作舞台的練習（舞台のけこはしないの？）	織姬好感度下降

註：★＝玩者必須先遇上織姬，才到 2F 客廳遇櫻，否則選擇任何答案都會失敗，而且之前在那裏遇上織姬就回答櫻她在那裏。

敵人的突襲





當二人準時回到樂屋後，米田說要到玄關迎接新成員，可是艾蓮絲想大神倍她到窗台，大神沒法子的情況下便到窗台去。正當二人到達窗台時，艾蓮絲聽到米田的聲音，她連忙離開窗台，滑落樓梯欄，在滑到1F，豈料到櫻站就在樓梯旁，艾蓮絲就立即停下來拋向地上，在這危急的關頭，新成員利尼抱着艾蓮絲，解除了她的危機。

之後櫻和艾蓮絲都一同帶他到樂屋開歡迎會，大家在歡迎會中自我介紹後，米田亦將新的助手影山早紀介紹給大家，就在眾人開心之際，警報再次響起，利尼聽後顯得極為緊張。

強制時間二

選項編號	地點	情況		應對 效果
22	樂屋	艾蓮絲要求到 2F 的窗台	好，去吧！（よし、行こう）	艾蓮絲好感度上升
			到玄關迎接新人（玄関で出迎えようよ）	—
			不答	—
23	玄關	第一次見利尼	一起加油（一緒にがんばろう！）	無
			不作聲（無口なんだね…）	無
24	樂屋	稱呼利尼	MIHISHUTLAZE（ミヒルシュトラーセくんだ）	織姬好感度下降
			MIRISHUTLASE（ミルヒシュトラーセくんだ）	織姬好感度下降
			MIRISHUTLAZE（ミルヒシュトラーセくんだ）	—
25	指令室	決定作戰指令	用重視攻擊的作戰（攻撃重視の作戦で行きます！）	—
			用重視防禦的作戰（防御重視の作戦で行きます！）	—
26	指令室	出擊命令	帝國華擊團，出擊（帝国華撃団、出撃せよ！）	全員好感度上升
			利尼，加油！（レニ、がんばろう！）	—

職業「特攻」隊

戰鬥編

敵人資料

敵機名：黃童子

HP：100
攻擊力：13
防禦力：12
移動力：4

敵機名：大日劍

HP：500
氣合：100
攻擊力：18
防禦力：13
移動力：5
必殺技：鬼神轟天殺



基本戰術

在這場戰鬥中，利尼的EISERNKLEID會從後方突入，而且會先將木喰打倒，接着當大神等人行動時，就小心右上方的蒸氣火箭，最好先躲在亭的後方，以免被蒸氣火箭，利尼則破壞蒸氣火箭。當版圖上的敵人全部破壞後，金剛的大日劍就會出動，都是以合體技和必殺技集中攻擊就可。





艾蓮絲再度暴走

取得勝利後，艾蓮絲看見避難的村民後奇怪的便獨自返回帝劇。大神返回房後不久，櫻前來要求他到客廳繼續開歡迎會，大神當然不會拒絕。來到客廳，艾蓮絲將其父的糖果送給眾人吃，可是織姬不知為何憤怒起來，還說艾蓮絲自懂叫父母，艾蓮絲聽後感到非常之不滿，結果發出其靈力…





幸好今次的破壞力沒有上次在淺草時大，不過當大神醒來後，艾蓮絲已獨自離去，櫻擔心艾蓮絲會有事發生，便吩咐大神四處找她。

強制時間三

選項編號	地點	情況	應對	效果
27	大神的房間	櫻請大神到2F客廳繼續開派對	好，去吧（よし、行こう）	櫻好感度上升
			真麻煩（めんどうだなぁ…）	櫻好感度下降
			不答	—
28	2F客廳	艾蓮絲喜歡父母	真好了，艾蓮絲（よかったね、アイリス）	—
			喜歡我還是父親（俺とパパとどっちが好き？）	—
			織姬？（…織姬くん？）	—
29	2F客廳	見織姬的態度	要向艾蓮絲道歉（アイリスにあやまるんだ）	—
			為甚麼發怒？（とうして怒ってるんだい？）	—
			不答	—
30	2F客廳	艾蓮絲獨自離開客廳	去找艾蓮絲（アイリスを探しに行く）	—
			向織姬說一句（織姬にひとこと言う）	織姬好感度下降
			不答	—

失蹤的艾蓮絲

在這段自由時間內，可分為兩段時間，就是10時30分前和10時30分後，因為有不少EVENT必須在10時30分之前進行，否則就不能發生。另外當到達10時30分時，不論大神到何處都會遇上早紀，她會強迫大神到大道具屋去，只要大神規規舉舉，櫻的好感度就不會下降。而當早紀離開後大神的舊同學加山奇怪的出現，他更暗示艾蓮絲就在屋頂，吩咐大神到屋頂找她，當然到屋頂之前，先去其他地方啦！





自由時間二

選項編號	地點	情況	應對	效果
★31	樂屋前	遇上織姬	與她說話（織姫に話しかける） 躲起來看她（そっと見ている） 不答	— 織姬好感度下降 —
★32	樂屋前	遇上織姬	是找艾蓮絲嗎？（アイリスを探してたのかい？） 欣賞夜景？（夜の見まわりかい？） 不答	織姬好感度下降 — —
★33	1F 大堂	遇上櫻	下午時都很精神（昼間は元気だったのになぁ） 有時不開心（まあまあ不機嫌だったんだよ） 說開又說，戰鬥後就…（そういえば、戦いの後…） 不答	— — 櫻好感度上升 —
★34	浴室	遇上織姬在沐浴	身體進入浴室（体が勝手に風呂場の中…） 外出（外に出よう）	到選項 34 不能到選項 34
★35	浴室	被織姬發現	與她說話（言いわけする） 逃走（逃げ出す）	織姬好感度下降 —
★36	2F 窗台	遇上利尼	發出聲音（声をかける） 離開（立ち去る） 問他自己是誰（「だ~れだ？」をする） 不答	被摔一交 — 大神性格轉軟／被摔一交 —
37	任何一處	早紀要大神與她單獨相處	好（ああ、いいとも） 現在很忙（今、忙しいんだ）	大神性格轉軟 大神性格轉硬
38	大道具屋	早紀要大神抱她	抱她（抱きしめる） 拒絕（断る）	大神性格轉軟 大神性格轉硬
39	大道具屋	早紀倒下	說話三次，調查手三次	—
40	往 B1 的樓梯口	看見利尼	—	—
41	格納庫	看見利尼	與他說話（話をつづける） 不防礙他，離開這裏（ジャマせず、立ち去る）	— —
42	櫻的房間前	向她解釋早紀的事	這事情說出（事情を話す） 甚麼都不理會來截停她（無理矢理ひきとめる）	— 櫻好感度上升
43	織姬房間前	找她說艾蓮絲的事	要她聽大神所說的話（織姫に事情を聞く） 要她注意自己（織姫に注意する）	— 織姬好感度下降
44	屋頂	找到艾蓮絲	—	—

註：★＝這些選項全要 10 時 30 分前發生。

艾蓮絲的信







在屋頂找回艾蓮絲的大神，答應她寫信給其父，於是艾蓮絲便開心翼翼地來到大神的房間，大神一邊用日語說信的內容，她就一邊用德文寫，從而得到不少艾蓮絲的歡心。完成這封信後艾蓮絲要求留在大神房休息，大神當然不會拒絕她，待她熟睡時大神則在旁看着她。

翌日，艾蓮絲已完全沒事，就在眾人到食堂用餐之際，警報又再次響起，米田看這種情況，便打算助艾蓮絲寄信，待她們可以安心出擊。

強制時間四

選項編號	地點	情況	應對	效果
45	屋頂	找回艾蓮絲	—	—
46	大神的房間	艾蓮絲寫信給父親	帝國華擊團花組的隊長（帝国華撃団・花組の隊長です） 是艾蓮絲的戀人（アイリスの恋人です） 是劇場的剪票員（劇場のモギリ係です） 不答	— 艾蓮絲好感度上升 — —
47	大神的房間	艾蓮絲寫信給父親	很健康（元気にやっいます） 是花組重要的戰力（花組の大事な戦力です） 任性的燒到手（ワガママで手を焼います） 今日又暴走（今日も大暴走れしました）	— 艾蓮絲好感度上升 艾蓮絲好感度下降 艾蓮絲好感度下降
48	大神的房間	艾蓮絲寫信給父親	會守護給你看（守ってみせます） 使她幸福（幸せにします） 是個好孩子（いい子にあいてみせます） 不答	艾蓮絲好感度上升 艾蓮絲好感度上升 — —
49	大神的房間	艾蓮絲說回過去	說些溫柔的說話（やさしく言葉をかける） 鼓勵她（力強く励ます） 不答	艾蓮絲好感度上升 — —
50	大神的房間	艾蓮絲要在大神房睡	好的（ああ、いいとも） 這樣不好的（それは…まずいよ） 不答	艾蓮絲好感度上升 — —
51	大神的房間	艾蓮絲起來說造了一場夢	怎樣的夢（どんな夢だい？） 我都見到艾蓮絲的夢（俺もアイリスの夢を見たよ） 我都造了一場夢（俺も夢をみたよ） 要否取演出費（出演料をもらおうかな）	— 艾蓮絲好感度上升 — 艾蓮絲好感度上升
52	指令室	決定擊破敵人的戰術	以速攻來擊破敵人（速攻で敵を撃破する） 看敵人的樣子，再收集情報（様子を見て、情報）	— —
53	指令室	出擊命令	帝國華擊團出擊（帝国華撃団、出撃せよ） 艾蓮絲，加油（アイリス、おでかけだよ）	全員好感度上升 艾蓮絲好感度上升

第二話的資料補充

在自由時間一，大神可帶艾蓮絲進入自己的房間，將紅蘭發明的通訊機給艾蓮絲看，這時可在紅蘭、菫、瑪利亞和加奈拿取好感度，若是想追求她們的玩者，就應在這裏把握機會了。但要肴意每通訊一次，就要用去5至10分鐘的時間。

找紅蘭時

當大神到自己房間時，記着先利用通訊機聽過「少年RED」的詳目，然後才找紅蘭，否則她是不會問大神那部機體較強一事的，而她只會將「少年RED」這個詳目告訴給大神。



選項編號	地點	情況	應對	效果
1	大神的房間	紅蘭問誰的機體較強	EISERNKLEID（アイザンクライトかな？） 光武・改（光武・改かな？）	無 紅蘭好感度上升

找瑪利亞時

當玩者找瑪利亞時，她會問大神各人的健康狀況，只要大神老實回答她就可取得她的好感。



選項編號	地點	情況	應對	效果
2	大神的房間	瑪利亞問各人的情況	是，真的很精神（ああ、本当に元気だよ） 很難精神起來（元気すぎて困るよ） 我都很精神（あの…俺も元気だよ）	瑪利亞好感度上升 艾蓮絲和瑪利亞好感度下降 無

找加奈和菫時

不論是找加奈或菫，另外一人都會同時與大神通訊，由於二人經敘會爭吵起來，今次也不例外。不過要肴意的是玩者只能選擇其一，若是選菫時，加奈的好感就自然下降，但是只要之後再與二人通訊一次，二人的好感就會上升，至於好感下降的加奈，就會低消之前的因怨。不過若是選艾蓮絲時，會出現菫好感下降的情況，同樣的之後再與二人通訊一次就可。另外玩者不答時，就會不能在雙方取得好感，這點要肴意。



選項編號	地點	情況	應對	效果
3	大神的房間	加奈問大神找誰説話	想找菫説話（すみれくんと話したいんだ） 想找加奈説話（カンナ話したいんだ） 想找艾蓮絲説話（アイリスと話したいんだ） 不答	加奈好感度下降/ 菫好感度上升 加奈好感度上升/ 菫好感度下降 艾蓮絲好感度上升/ 菫好感度下降 無

戰鬥編


涉谷地圖

敵人資料

敵機名：脇侍・改

HP：100
攻擊力：13
防禦力：10
移動力：5

敵機名：智拳

HP：450
氣合：100
攻擊力：13
防禦力：11
移動力：5
必殺技：皓矢念臨演舞

基本戰術

在這場戰鬥中，必須要注意地形的問題。在版圖中有些壓縮蒸氣爐，內裏會隱藏敵人或敵人的資料，因此必須將它擊破，而且更要取得這些資料。將這版圖內的敵人全部擊倒後，木喰的智拳出現，由於他會分出四部小型機來攻擊己方，因此必須速戰速決。





戰後結果

就在大神與敵人戰鬥的同時，米田在郵局出來後，正被不知明的用鎗向準他的心臟射去…

戰後艾蓮絲要求大神理行諾言，可是在此時，收到早紀的通訊，得知米田被鎗擊倒一事，於是便立即趕到醫院看。



第三話——相睇

心情低落的眾人





大神一行人來到醫院，在米田房門前遇上早紀，她向大神表示米田的狀況非常惡劣，於是大神便進入病房內探他。回到帝劇後，各人都獨自回房，而大神也不例外，可是他見隊員的心情非常低落，身為隊長的他，便打算鼓勵她們。

這時的自由時間並不多，直到3時正完結，因此不要作一謂的行動。而其中要發生選項4的EVENT，就必須完成選項3才可。另外若是在選項5中，當知道利尼是女性時，只要大神使她的好感度上升一次，之後就可成為追求的對象，因此必須要留意這點。

自由時間一

選項編號	地點	情況	應對	效果
1	會堂	艾蓮絲因米田一事而哭	鼓勵她（はげます）	櫻和艾蓮絲好感度上升
			抹眼淚（涙をふいてやる）	櫻和艾蓮絲好感度上升
			不答	—
2	中庭	艾蓮絲在哭	發出聲音（声をかける）	艾蓮絲好感度上升
			不答	—
3	鍛鍊室	利尼對米田一事表示失望	説些甚麼（何てことを言んた！）	—
			的確…或許是這樣（確かに…そうかもしれない）	—
4	更衣室	利尼在浴室洗澡	利尼，日本式的沐浴怎樣？（レニ、湯かけんはどうだい？）	不能到選項 5 和 6
			到其他房間（他の部屋に行くか）	不能到選項 5 和 6
			我都到浴室洗澡（俺もひとち風呂あびてくか）	到選項 5
5	浴室	與利尼一同洗澡	擦背（背中を流してやる）	知道利尼是女性
			浸浴（湯船につかる）	—
			唱歌（歌を歌う）	—
6	更衣室	遇上利尼	剛才…對不起（さっきは…ごめん）	—
			利尼是女孩子…（レ二が女の子か…）	—
			再次進入浴室（もう一回…入らない？）	利尼好感度下降
7	窗台	櫻在此哭	與她説話	—
8	賣店	—	買照片（ブロマイドを買う）	—
9	屋頂	遇上織姬	—	—
10	支配人室	櫻擔心米田的事	一定會回來（ああ、きっと帰ってくるさ）	—
			很難會醒來（…難しいかもな）	櫻好感度上升
			拍她肩膀（肩にそっと手を置く）	—
11	舞台	櫻在觀看舞台	加油（がんばってね）	櫻好感度上升
			要幫手嗎？（手伝おうか？）	—
★12	任何一處	藤井説出帝劇不夠經費	要成功夏天的公演（夏公演を成功させよう！）	櫻好感度上升
			現在只有忍耐（今は、耐えるんだ）	—
			已不行（もう…ダメだ）	—

註：★＝當時間到 3 時時，不論在何處都會遇上她的。

菫的婚訊







大神將帝劇不夠經費一事説出，眾人聽後都感到驚訝，當大神説解決方法後，櫻等人便決定努力去幹，就在此時，聽見加奈的聲音，加奈終於由沖繩回來，她聽到米田的事都有點擔心，不過先解決現在的問題，於是眾人都努力不懈練習，慕求吸引大量的觀眾。

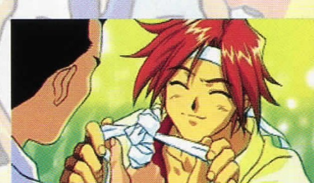
在練習的途中，大神受到加奈的邀請，到中庭接受她的挑戰，事後二人稍作休息。當晚大神收到菫的通訊，問些奇怪問題後就斷了聯絡。翌日，大神正想將此事告訴大家時，從由里口中得知菫的婚訊，由於大家知道這婚事並不是菫自願的，因此大家便打算到神崎府一趟。

強制時間一

選項編號	地點	情況	應對	效果
13	樂屋	説出夏天的公演一事	揚耀給別人看（明るく、盛り上げながら…）	櫻、織姬和艾蓮絲好感度上升/ 大神性格轉軟
			大家集中精神（みんなに気合を入れて…）	櫻和艾蓮絲好感度上升
			不答	織姬好感度下降
14	中庭	加奈提出與大神練習	叫我的話，一定奉陪（俺でよければ、つきあうよ）	加奈好感度上升
			放過我啦！（か、かんべんしてくれ！）	—
15	中庭	加奈給大神上段攻擊	頭部防禦（頭を防御する）	加奈好感度上升
			身體防禦（胴を防御する）	加奈好感度下降
			腳防禦（足を防御する）	加奈好感度下降
16	中庭	加奈給大神中段攻擊	頭部防禦（頭を防御する）	加奈好感度下降
			身體防禦（胴を防御する）	加奈好感度上升
			腳防禦（足を防御する）	加奈好感度下降
17	中庭	加奈給大神上段攻擊	蹲下（しゃがむ）	加奈好感度上升
			跳（ジャンプする）	加奈好感度下降
			頭部防禦（頭を防御する）	加奈好感度下降
18	中庭	加奈給大神快速的下段攻擊	蹲下（しゃがむ）	加奈好感度下降
			跳（ジャンプする）	加奈好感度上升
			腳防禦（足を防御する）	加奈好感度下降
19	中庭	加奈給大神上下段攻擊	蹲下（しゃがむ）	加奈好感度下降
			蹲下後防下段（しゃがんでジャンプする）	加奈好感度上升
			腳防禦（足を防御する）	加奈好感度下降
20	大神的房間	堇來訊	堇（すみれくんだよ）	堇好感度上升
			帝國華擊團（帝国華撃団だよ）	堇好感度下降
			不答	堇好感度上升

解救堇







一行人來到神崎府前，進入後受到不少的阻攔，大神和加奈得到櫻、艾蓮絲、織姬和利尼四人的俺護，因此終於可離開守衛的封鎖範圍。這時大神受了輕傷，經加奈包紮過後直闖進談婚事的客廳，幸好這項婚事尚未決定，大神便堅決帶走堇，而且更不理會神崎財團對帝劇的支助。就在這時，帝擊的副司令藤枝楓出現，原來她是藤枝彩美的妹妹。突然敵人來襲，帝國華擊團便再次出戰。

強制時間二

選項編號	地點	情況	應對	效果
21	舞台	説有關堇的事	轉彎未角地説（話をそらす）	加奈好感度上升
			直接説出與堇的對話內容（通信のことを話）	織姬和櫻好感度下降
22	舞台	知道堇要結婚	去救出堇（すみれくんを助けに行こう！）	加奈、櫻和艾蓮絲好感度上升
			去祝賀堇（すみれくんを祝いに行こう！）	加奈、櫻和艾蓮絲好感度下降
23	神崎府前	打算闖進堇的家	叫人出來（誰かを呼ぶ）	—
			無理的將它打開（むりやり開ける）	—
			回去（出直す）	加奈好感度下降
24	神崎府前	加奈打算將門打破	阻止加奈（カンナをとめる）	—
			挑唆加奈（カンナをけしかける）	—
			不答	—
25	花園	決定去向	走到玄關為止（玄関まで走る）	—
			戰鬥（戦う）	—
26	府內	大神受上段攻擊	頭部防禦（頭を防御する）	加奈好感度上升
			身體防禦（胴を防御する）	加奈好感度下降
			蹲下（しゃがむ）	加奈好感度上升
27	花園	櫻等人在戰鬥中	這裏交給我（ここは、まかせたぞ！）	櫻和艾蓮絲好感度上升
			要手下留情（手かげんしてやれよ）	織姬好感度上升
			都是留下來（…やっぱり、残るよ）	加奈好感度下降
28	走廊	加奈助大神包紮傷口	多謝，加奈（ありがとう、カンナ）	加奈好感度上升
			不用（不器用なんだね）	—
			不答	—
29	客廳	神崎問大神怎樣做	帶堇離開（すみれくんを連れて帰ります）	堇好感度上升
			我自己不能夠決定（自分には…判断できません）	—
30	客廳	敵出現	先將敵人打倒（敵をまず掃討してしまおう！）	—
			先確保人的安全（人々の安全確保が優先！）	—

第三話資料補充

在第三話的初段，米田中將被擊倒進院後，大神可在自由時間內鼓勵其他隊員，不過不要以為只得櫻等人知道此事，其實未歸隊的紅蘭、瑪利亞和加奈都知道的，因此想取得她們的好感度的玩者就可在自由時間一裏利用通訊機找她們。

當找瑪利亞或紅蘭時

當大神與紅蘭或瑪利亞通訊時，其中一方就會同時與大神通訊，她們會問有關米田的事情，這時大神應鼓勵好們，不要令她們氣餒。另外當大神找加奈的時候，由於加奈處於人海之中，所以會被切斷通信的。



選項編號	地點	情況	應對	效果
4	大神的房間	詢問有關米田的情況	不用擔心，沒事的（心配ないよ、大丈夫だ） 可能不能醒來（意識が戻らないかも）	瑪利亞好感度上升 紅蘭好感度上升

可得到其他情報？！

在自由時間一裏，大神可到事務所得到其他情報，情報內容包括有堇的事、黑鬼會的事、米田一基的事等等。想知這些情報的玩者不妨試試。



◆取得各種情報

戰鬥編

敵人資料

敵機名：脇侍・改(イ甲型)
HP：70
攻擊力：10
防禦力：6
移動力：7

敵機名：八葉
HP：650
氣合：100
攻擊力：16
防禦力：14
移動力：6
必殺技：九印曼荼羅



神崎府地圖

基本戰術

戰鬥開始時，主要目的是不要讓敵人進入神崎府，因此在戰鬥的初段時，由防禦力強的角色把守着可到神崎府的通道，然後將戰鬥方式轉為「山」，這樣防禦力會較強。大約在6 TURN之後，藤枝楓向大神報告所有人已到安全地方避難時，敵人的五行眾——土蜘蛛便會駕駛其愛機八葉來攻擊大神等人，此時善用二人的合體必殺技，就可輕易取勝。



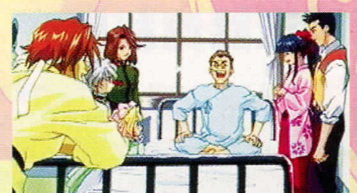
選項編號	地點	情況	應對	效果
31	戰鬥中	堇說自己所做的事	不是很好（素直じゃない）	堇好感度上升
32	戰鬥中	堇責罵土蜘蛛	你的本領沒有退步(腕前は鈍っていないようだね)	—
★33	戰鬥中	若相睇的是加奈，大神會來幫她嗎？	當然（もちろん！）	加奈好感度上升

註：★＝與加奈使用合體必殺技時才有的選項

戰後結果

取得勝後堇和加奈立即變回原來的模樣，二人又再吵架…大神真沒她們辨法。回到帝劇後，楓向眾人再次介紹自己，大神被她的眼神吸引着，櫻當然不喜歡。與此同時，由里向眾人報了個喜訊，米田已回復意織，遲些就可出院，於是大神等人立即到醫院探望。之後的夏天公演，進行得非常順利，而且觀眾的數目亦都相當不錯，今次可說是可喜可賀。

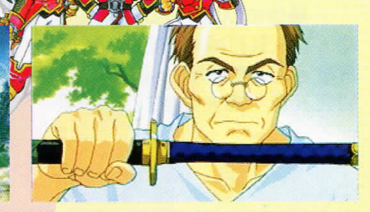




第四話——
大暴！火之王 藝者加魯斯

米田的愛刀



米田進院已有一段時間。而大神和櫻戰後便到醫院探望他，有在醫院的門外，櫻看見有輛車正向小狗衝去，大神便立時上前救助，幸好大神和小狗無事歸還。不過剛才險撞上小的的車輛卻停來，一批陸軍前來因剛才的事向大神動武，其上司陸軍大臣京極慶吾更向櫻說出無辱的說話，這便到櫻很不喜歡他。

來到醫院後大神不想將剛才的事告訴給米田，就在進入病房時遇上加山，他剛由米田病房出來，但他並沒有解釋為何在這裏。大神進入米田的病房後，櫻不忍見大神被陸軍打一事，結果將此事說出，米田聽後並沒有表示甚麼，就在此時，紅蘭來到探望米田，櫻和大神見她回來都感到高興。

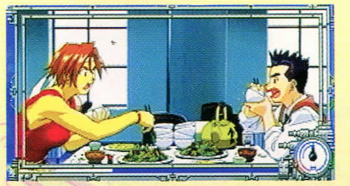
正當大神、櫻和紅蘭離開時，米田叫停大神，還將愛刀「神刀滅卻」送給大神。在醫院的門口，看見剛才救回的小狗在這裏等待，櫻相信牠想跟着大神，於是大神便決定收養牠了。回到帝劇後，眾人為小狗改名，每人都有不同的意見，於是大神便決定選擇小狗的名字，改好名後大家都分別做事，而紅蘭卻希望大神能4：00來她的房間，大神答應後發覺還有一小時可用，那便四處逛逛看。

強制時間一

選項編號	地點	情況	應付	效果
1	醫院前	大神對櫻穿夏季服的感覺	很襯你呢！（よく似合ってるよ）	櫻好感度上升
			一直以來穿的衫比較好（いつもの服のほうがいいな）	櫻好感度下降
			不答	櫻好感度上升
2	醫院前	見小狗在馬路中心時的反應	飛出救牠（飛び出して助ける！）	—
			不答	—
3	馬路上	遇上陸軍的人	我是帝國海軍少尉，大神一郎！（帝国海軍少尉、大神一郎だ）	—
			你們不報上名來（お前たちになのる名はない）	—
			不答	
4	馬路上	被襲	反抗（抵抗する）	—
			不答	櫻好感度上升
5	醫院的走廊	遇上加山	的確…好（たしかに…いいなあ）	大神性格轉軟
			支配人怎樣？（支配人とは、何を？）	大神性格轉硬
			這裏是醫院（…ここは病院だぞ）	—
6	米田病房	米田將愛刀送給大神	會好好保存它（おあずかりします）	大神性格轉硬
			我不能保存它（あずかれません）	—
			為甚麼？（なぜですか？）	—
7	醫院前	櫻與紅蘭想收養小狗	好，就這樣做（いいね、そうしょう！）	櫻與紅蘭好感度上升
			這是無理的（それは無理だよ）	—
			養貓比較好（ネコのほうがよかったなあ）	櫻與紅蘭好感度下降
★8	2F 客廳	為小狗改名（與櫻說話時）	好，就叫小白（よし、シロにしょう）	到選項 15
			考慮一番（もう少し考えてみるよ）	—
			換了夏季服了（夏服に着替えたんだよね）	—
★9	2F 客廳	為小狗改名（與利尼說話時）	好，就叫歡特（よし、フントにしょう）	到選項 15
			考慮一番（もう少し考えてみるよ）	—
			夏季服，感覺不錯（夏服に、いい感じだね）	利尼好感度上升
★10	2F 客廳	為小狗改名（與艾蓮絲說話時）	好，就叫多迪（よし、トルテにしょう）	到選項 15
			考慮一番（もう少し考えてみるよ）	—
			夏季服很襯你（夏服、よく似合ってるよ）	艾蓮絲好感度上升
★11	2F 客廳	為小狗改名（與菫說話時）	好，就叫花丸（よし、花丸にしょう）	到選項 15
			考慮一番（もう少し考えてみるよ）	—
			夏季服，感覺不錯（夏服に、いい感じだね）	菫好感度下降
★12	2F 客廳	為小狗改名（與紅蘭說話時）	好，就叫龍（よし、ロンにしょう）	到選項 15
			考慮一番（もう少し考えてみるよ）	—
			這是夏季服（それ，夏服だよね）	—
★13	2F 客廳	為小狗改名（與織姬說話時）	好，就叫艾帝魯（よし、アルタイルにしょう）	到選項 15
			考慮一番（もう少し考えてみるよ）	—
			夏季服，感覺不錯（夏服に、いい感じだね）	織姬好感度下降
★14	2F 客廳	為小狗改名（與加奈說話時）	好，就叫達爾（よし、ダイにしょう）	到選項 15
			考慮一番（もう少し考えてみるよ）	—
			夏季服很師呢（夏服、カッコいいね）	加奈好感度上升
15	2F 客廳	紅藩請大神到她房間	明白，我會去（わかった、行くよ）	紅蘭好感度上升
			對不起…現在很忙（ごめん…今、忙しいんだ）	紅蘭好感度下降
			現在不去可以嗎？（今じゃ、だめなのかい？）	—

★＝這項問題沒有時間限制

休閒的一小時

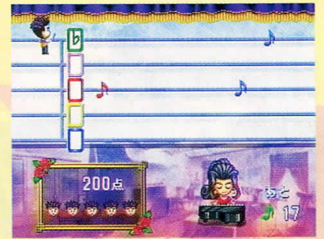




在這一小時中，大神可説完全自由，沒有甚麼規限。可是由於問題23是DOUBLE LIPS，在時間完結之前，三次選擇三個選項就可取得加奈的好感。另外最值得一提的是問題22，在3：30之前到音樂室找織姬，就有機會玩MINI GAME了，當成功取得最高分時，就可取得她的好感，不過若是不能取得最高分時，取得的好感則較少。而當大神在3：30至4：00之間到中庭找櫻，亦可玩櫻的MINI GAME了。

MINI GAME 玩法一





織姬的MINI GAME玩法：將右方來的顏色音樂符號，在到達左方時，放在其符號的顏色方格內就可，按A掣是高音的#，即是將符號打上一層，而X掣則是b，將符號打落一層。數共有四十個音樂符號，最多只能錯五次，應先熟習玩法才玩。

MINI GAME 玩法二





櫻的MINI GAME玩法：A、B、X表示刀不同的軌跡，當稻草飛過畫面時，看準後按A、B、X三個掣將稻草斬開，若能一刀內斬開數個稻草，分數就會以幾何來計算。另外在失去一個機會時(即已按了A掣而斬不中稻草)，亦可以B和X掣作補斬的。

自由時間一

選項編號	時間/ 地點	情況	應付	效果
16	3:00/ 更衣室	看見櫻的衣服	進入沿室（体が勝手に風呂場の中に…）	大神性格轉軟/ 櫻好感度上升
			外出（外に出よう）	到選項 18
17	—/ 浴室	被櫻發現	與她説話（言いわけすわ）	櫻好感度下降
			離開（逃げ出す）	
18	3:05 格納庫	遇見紅蘭	你真的很喜歡機械（本当に機械が好きなんだね）	紅蘭好感度上升
			會否與機械説話？（機械と話せるのかい？）	—
			不答	—
19	3:10/ 廚房	加奈説煮飯給大神	會好甜（うまそうだな！）	加奈好感度上升
			我就點…（俺には、ちょっと…）	加奈好感度下降
			不答	—
20	3:15/ 中庭	遇見利尼	不與小白玩（シロと遊んでやりなよ）	—
			很討厭狗嗎？（犬、嫌いなのかい？）	—
			不答	—
21	3:20/ 舞台	堇覺得能站在舞台很幸福	我都應為是（そのとおりだと思うよ）	堇好感度上升
			最適合你（はまり役だったしな）	—
			由現在開始，努力（これからも、がんばってね）	—
			不答	堇好感度下降
22	3:25/ 音樂室	織姬問大神可否作配樂	好，試試看（よし、やってみよう）	玩 MINI GAME
			哈哈…我不行的（はは…俺にはムリだな）	—
			不答	玩 MINI GAME
★23	3:30/ 食堂	與加奈吃飯	哥札保魯（ゴーヤチャンバルー）	到選項 23
			飯（ごはん）	到選項 23
			茶（お茶）	到選項 23
24	3:40/ 中庭	櫻想大神幫她練劍	好，做吧！（よし、やろ！）	玩 MINI GAME
			太麻煩，不要（面倒だから、やめとくよ）	—
25	3:45/ 樂屋	織姬在休息	慢慢會習慣（だんだん、慣れてきたね）	織姬好感度上升
			不是做些蠢材的事（バカにしてたくせに…）	—
26	3:50/ 賣店	—	買相片（ブロマイドを買う）	—
27	3:55/ 在樓梯前	艾蓮絲今年幾多歲	11 歲（11 歳だよね）	艾蓮絲好感度下降
			12 歲（12 歳だよね）	艾蓮絲好感度上升
			13 歲（13 歳だよね）	艾蓮絲好感度上升
28	3:55/ 在樓梯前	艾蓮絲想取生日禮物	有甚麼想要？（何がほしい？）	艾蓮絲好感度上升
			造蛋糕給你（ケーきを焼いてあげるよ）	艾蓮絲好感度上升
			去約會（ダートに行こう）	艾蓮絲好感度上升
			不答	—
29	3:55/ 2F 客廳	堇在飲茶	砂糖？（砂糖かな？）	—
			鹽？（塩かま？）	—
			豉油？（しょう油かな？）	—
			牛奶？（ミルクだよね？）	—
			果醬？（ジャムだよね？）	堇好感度上升
			牛油？（バターだよね？）	—
30	3:55/ 2F 客廳	大神沖茶給堇	沖茶（お茶をそそぐ）	—
			沖湯（お湯をそそぐ）	—

★＝這項問題是 DOUBLE LIPS，只要在 DOUBLE LIPS 完結之前，三次選擇三個選項就可。

失去理性的紅蘭

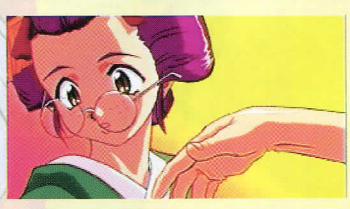





大神準時在4：00來到紅蘭的房間，原來她叫大神來的目的，是因為希望他能作新發明品的試驗，結果發生爆炸…除此之外，紅蘭亦向大神説出自己的身世，從此得知她視米田如親人一樣，還表示不會放過襲擊米田的人。

當晚大神在房間休息，突然加奈和艾蓮絲前來，説紅蘭和櫻因聽到京極在紳川的酒吧而離去，於是大神立即前去追趕。

這時紅蘭和櫻已到達紳川的酒吧，她們打扮倍酒者潛入，豈料到找錯對象，結果被那班飲酒的人欺凌，幸得紅蘭的煙霧彈解圍。在這同時大神則在酒吧的中庭找櫻二人，不幸遇上自稱山口的男人，更被帶進房內一起飲酒，此時突然發生火警，大神便立即出外，結果遇上櫻，從櫻口中得知紅蘭見這火警後失去敘性，於是大神吩咐櫻帶山口離開，而自己就前去找紅蘭。當找到她後，她並決不離開這裏，誓要找到放火的原兇，大神見她的情緒不穩定，便掌摑她的臉。紅蘭因而醒了過來，二人急速跑到出口，竟遇上黑鬼會的火車，他利用火包圍着二人，就在此時翔鯨丸來到，戰鬥亦立即展開。



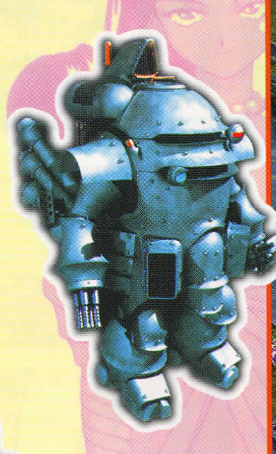

強制時間二

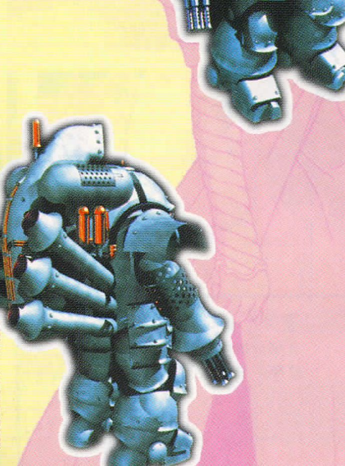
選項編號	地點	情況	應付	效果
31	紅蘭的房間	大神拿着紅蘭的新發明	想將它拋在地上（思いったりたたきっける）	紅蘭好感度上升
			不答	紅蘭好感度上升
32	大神的房間	紅蘭與櫻離開了帝劇	好，明白（よし、わかった！）	—
			看夜景（夜の見まわりが…）	—
			不答	—
33	2F 客廳	對櫻二人離開一事的反應	立即追趕她們（すぐに追いかけましょう！）	—
			請冷靜一下（ほっといても平気です）	—
34	酒吧前	大神的猶豫	好，去吧！（よし、いくぞ！）	—
			怎辦好…（ど、どうしょう…）	—
35	紳川酒吧	聽到倍酒者的聲音	到倍酒者的房間（芸者の声がした、奥の部屋）	—
			到前方較靜的房間（手前に、静かな部屋）	—
36	房間	被加魯斯問大神的來意	想尋叫京極的人（京極という人を探しにです）	—
			找同伴（仲間を探しに、です）	—
			來飲酒的（一杯飲みに、です）	大神性格轉軟
37	房間	有火災	逃走（にげる）	—
			要救二人（二人を助けに行く）	—
38	走廊	櫻説紅蘭獨自進入火場	我去救紅蘭出來（俺が紅蘭を助けに行く）	櫻好感度上升
			我們二人去救紅蘭出來（二人で紅蘭を助けに行く！）	—
			我們二人逃走（二人でにげよう）	櫻好感度下降
39	酒吧紳處	紅蘭不聽大神的勸告	掌摑她（頬をたたく）	紅蘭好感度上升
			不答	—
40	酒吧紳處	離開現場	打開右方的門（右のふすまを開ける）	到選項 41
			打開正面的門（正面のふすまを開ける）	到選項 40
			打開左方的門（左のふすまを開ける）	到選項 40
41	酒吧紳處	離開現場	打開右方的門（右のふすまを開ける）	到選項 41
			打開正面的門（正面のふすまを開ける）	到選項 42
			打開左方的門（左のふすまを開ける）	到選項 41
42	酒吧紳處	離開現場	打開右方的門（右のふすまを開ける）	到選項 43
			打開正面的門（正面のふすまを開ける）	到選項 42
			打開左方的門（左のふすまを開ける）	到選項 42
43	酒吧紳處	離開現場	打開右方的門（右のふすまを開ける）	到選項 43
			打開正面的門（正面のふすまを開ける）	到選項 43
			打開左方的門（左のふすまを開ける）	到選項 44／ 紅蘭好感度上升
44	酒吧外	與上敵人	以餌引誘敵人作戰（おとり作戦でいこう）	—
			護衛作戰（護衛作戦でいこう）	—





戰鬥編







紳川地圖

敵人資料

脇侍・改(燒塵)
HP：100
攻擊力：15
防禦力：12
移動力：5

敵機名：脇侍・改(イ型甲)
HP：80
攻擊力：15
防禦力：6
移動力：5

敵機名：脇侍・改(ハ型甲)
HP：80
攻擊力：12
防禦力：8
移動力：6

敵機名：五鈷
HP：750
氣合：100
攻擊力：14
防禦力：11
移動力：5
必殺技：紅蓮火輪雙











基本戰術



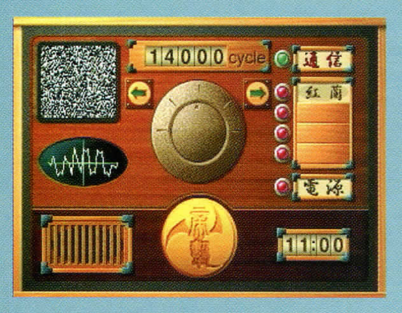
由於敵人的目標是山口所乘的車輛，所以玩者必需保護它。首先它的移動步數是6，先以四人守着它的四方向，其餘三人則先對付綠色的脇侍．改，慢慢的向前進，筆者建意戰鬥方式最好是風。在戰鬥的途中，紅蘭會覺得自己發明的炸藥是帶來人的不幸，大神當然回答她不是（選：多くの人を幸せにできるよ）。



不久山口所乘的車輛已安全離去，火車見這形勢便決定親自出戰，可是由於他手上有炸彈，眾人都不敢亂動，就在此時，聽到一下鎗聲，原來瑪利亞剛好來到加入戰事，於是戰鬥亦隨即展開，戰法都如以往一樣，以眾人的必殺技圍攻他，有合體技的當然要用啦！

戰後結果

戰鬥之後的數天，那天逃亡的山口來到帝劇，原來他是海軍大臣山口和豐，大神和櫻知道後立即以禮相待，而且他更會資金上支持帝國華擊團，對大神來說實在太好了。



通信機的秘密

由紅蘭發明的通訊機，原來是充滿秘密的。用不同的頻道作通訊，會得到不同的效果，但要如何使用這通訊機呢？其實很簡單的，只要在自由時間時，進入自己的房間就可（即大神的房間）。現在就會這秘密一一公開。

冒險活劇——少年RED

通訊號碼：13510

解說：這是一個擴播劇，主要內容是說一位熱血男兒RED，為了帝都和平而戰的故事，而且集集都有不同的內容，真的值得一聽。



找壽美麗？

通訊號碼：13800



找紅蘭？

通訊號碼：13700







帝都新聞

通訊號碼：13560

解說：這就像新聞報導般的詳目，報導帝都一個月內所發生的事情，若聽到最後時，還會聽到天氣報導。

占卜

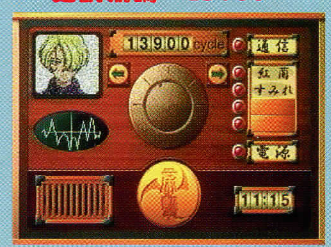
通訊號碼：14480

解說：這只是為大神占卜未來的事情，不過事實上沒有甚麼作用的，若是有空閒時就不妨來聽聽。GP



找瑪利亞？

通訊號碼：13900



找完奈？

通訊號碼：14000



TEXT：小悠

PS

生產商：	BANDAI
售價：	7800日圓（限定版9980日圓）
容量：	CD-ROM×4
記憶：	2~9BLOCK
發售日：	發售中
SLG/對應多人遊戲專用插口	

SDガンダム GGENERATION-F

G GENERATION-F
地獄攻略第四話

STAGE2 父與子

STORY

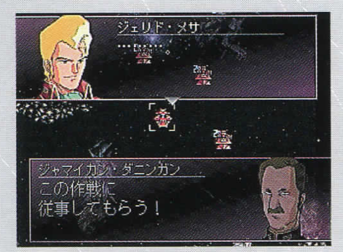
由於奧干公然在地球聯邦軍基地強奪泰坦斯的GUNDAM MKII，令兩個組織的關係冉更加惡劣，戰鬥的程度一次比一次激烈，而泰坦斯方面立即派出追擊部隊去意圖奪回GUNDAM MKII，尊尼亦為了報嘉美尤上次擊





敗他的仇，與拉娜共同組織了追擊隊出戰了。另一方面，布拉度船長因受到泰坦斯極不禮貌的待遇而轉向奧干，當亞加瑪的艦長，連同古華多洛和奧干隊去拯救逃離泰坦斯的愛瑪中尉，還有嘉美尤的父親・布蘭克，他們在泰坦斯戰艦亞歷基薩多利亞中，再度偷走了兩部GUNDAM MK II。奧干與泰坦斯的戰鬥由這時開始趨向白熱化的階段了。





攻略重點

這一版是分開了上下半戰的，而這個版面的戰鬥是不能讓玩者使用原創隊伍出戰的，所以本版之中玩者要使用以古華多洛率領的力奇戴亞斯小隊和嘉美尤的GUNDAM MK II應付今次的戰鬥。敵人主要是由泰坦斯派來的追擊部隊，包括有三部加柏迪和一艘薩拉美斯級的戰艦・普斯利亞。玩者開始時要用愛瑪和布蘭克的全力逃跑往我軍的戰鬥範圍內，因為在這一版中他倆任何一個被擊落的話便會使玩者立即GAME OVER。而實質上敵人的追擊部隊也不是什麼強敵來，所以大家用故事的人物出戰也不會難過



版，加上這一版沒有佔領POINT，更加可以放心去戰鬥了。

勝利條件/敵人全滅　敗北條件/愛瑪中尉或布蘭克大尉被擊落

佔領POINT/0			
奧干			
機體名稱	HP/EN	機師/階級	捕獲
亞加瑪	30000/178	肯格/大尉	-
力奇戴亞斯	9700/66	古華多洛/大尉	-
力奇戴亞斯	9700/66	亞普利/中尉	-
力奇戴亞斯	9700/66	羅比杜/中尉	-
GUNDAM MK II	10500/72	嘉美尤/少尉	-
GUNDAM MK II	10500/72	愛瑪/中尉	-
GUNDAM MK II	10500/72	布蘭克/大尉	-
泰坦斯			
普斯利亞	19000/178	塞爾/少佐	-
加柏迪	11830/71	聯邦兵/伍長	-
加柏迪	11830/71	聯邦兵/伍長	-
加柏迪	11830/71	拉娜/大尉	-

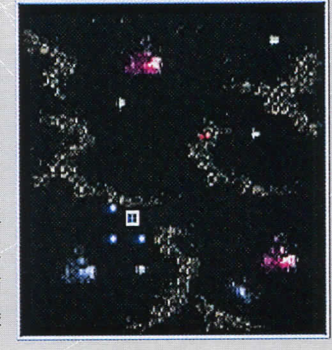
攻略重點

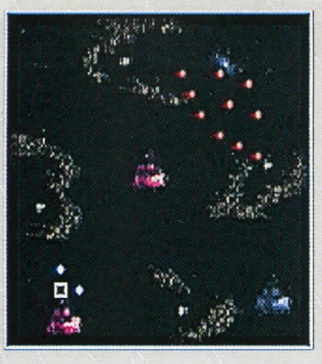
這版是後半戰，能夠讓玩者發進一隊原創隊伍。一共分開表裡兩個地圖進行戰鬥的，敵人大部份也集中在另一邊版圖的右上方位置，而玩者的原創隊伍是在同一版面的左下方位置和奧干的兩艘戰艦一同出擊。另一個版面有兩部力奇戴亞斯跟兩部GUNDAM MK II去追截那部由嘉美尤的父親所駕駛的力奇戴亞斯，原因是嘉美尤的父親是假意背叛泰坦斯加入奧干，





實際上是企圖強奪奧干所開發的重裝機動戰士・力奇戴亞斯。在他成功地偷走一部古華多洛專用的力奇戴亞斯後，便威脅船員打開閘門讓他逃出亞加瑪，可是被船長發現了，便派出MS隊前往追截他。可是很可惜地玩者是需要敵方全滅才能過版的，當然也包括擊落嘉美尤背信忘義的父親。於開始時他會立刻由前版面穿去後版面，所以大家不必刻意去追捕他，反而用古華多洛等的MS去佔領該版面的四個POINT。另一面玩者的原創隊





伍有兩個方法對付眼前敵人，一個是擊落所有MS去提升EXP，一個是用集中攻擊打沈敵方戰艦，再捕捉降伏了的MS賺錢。玩者使用嘉美尤去攻擊布蘭克、拉娜和尊尼是會有劇情對話的。

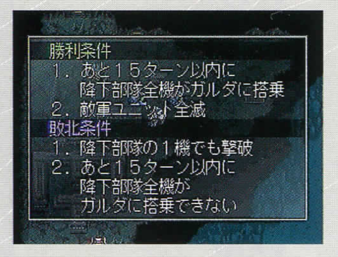
勝利條件/敵人全滅　敗北條件/嘉美尤或古華多洛大尉被擊落

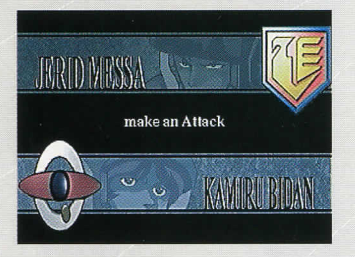
佔領POINT/4			
奧干			
機體名稱	HP/EN	機師/階級	捕獲
亞加瑪	30000/178	肯格/大尉	-
GUNDAM MK II	10500/72	古華多洛/大尉	-
力奇戴亞斯	9700/66	亞普利/中尉	-
力奇戴亞斯	9700/66	羅比杜/中尉	-
GUNDAM MK II	10500/72	嘉美尤/少尉	-
泰坦斯			
力奇戴亞斯	9700/66	布蘭克/大尉	-
普斯利亞	19000/178	塞爾/少佐	-
加柏迪X2	11830/71	聯邦兵/伍長	*
加柏迪	11830/71	拉娜/大尉	-
高渣古X2	8100/52	泰坦斯兵/伍長	-
高渣古	8100/52	尊尼/中尉	-
波魯尼	19000/178	泰坦斯士官/少佐	-
強化型吉姆	7240/55	泰坦斯兵/伍長	*
高渣古	8100/52	泰坦斯兵/伍長	*
沙捷華爾	19000/178	泰坦斯士官/少佐	-
強化型吉姆	7240/55	泰坦斯兵/伍長	*
高渣古	8100/52	泰坦斯兵/伍長	*
亞歷基薩多利亞	22000/210	卡迪/少佐	-
高渣古X3	8100/52	泰坦斯兵/伍長	*

STAGE3　查布羅之風

STORY

宇宙世紀0087年4月，奧干正式請了前木馬隊的布拉度艦長去擔任亞加瑪的指揮，加上改裝好了的GUNDAM MK II後令指揮上和裝備上也強化了。為了給予泰坦斯一個重大的打擊，布拉度艦長提議使用在太空降下地球的奇襲作戰，目標是地球聯邦軍總部．南美洲的查布羅，於是亞加瑪便





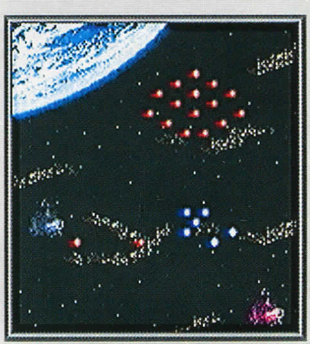
轉針到接近查布羅的大氣層區域，準備降下MS奇襲查布羅，迫地球聯邦政府瓦解泰坦斯。另一方面，泰坦斯察覺到奧干的異動，便在地球圈集結於附近駐守的聯邦軍艦隊前往截擊。而同一時間，一名從木星歸來的男子．斯洛哥偶然遇上奧干的降下地球部隊，便戰鬥起來了。一部擁有MA





速度和MS戰鬥能力的機動戰士令嘉美尤和古華多洛陷於苦戰的境地，到底他們的奇襲作戰能否成功呢？宇宙世紀0087年4月29日，奧干的旗艦與泰坦斯的艦隊於地球圈作正面武裝衝突，史稱這場戰事為「古利普斯戰爭」，為奧干與泰坦斯的鬥爭掀起序幕……

攻略重點



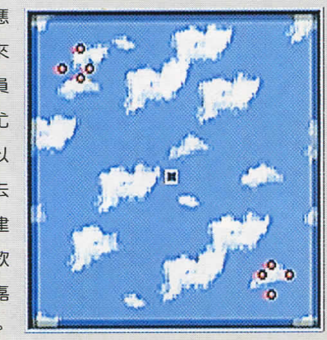
這版不論在機戰還是G GEN-F也十分有名的查布羅之風，是有分開上半戰和下半戰的。上半戰是不能讓玩者發進原創隊的，所以大部份戰鬥也是令大家感到苦戰的。今次作戰的目的是讓嘉美尤、古華多洛、亞普利和羅比杜等的地球降下奇襲隊，成功地去到版面左上方的地球位置一起降下便會成功了。不過這並非一件容易的事情，除了上方那些泰坦斯艦隊外，最具破壞力和阻礙玩者完成任務的是左邊斯洛哥操縱的可變MS密薩拿。密薩拿的MA模式雖然沒有近接武器，但是射程很遠的二連米加粒子砲威力非同小可，連中兩槍便非死即重傷，以大家能夠使用的力奇戴亞斯和尼姆小隊還是在它變成MS前用支援式圍斬戰術去幹掉斯洛哥吧！否則他變形成MS形態後更難對付，因為它有六連火箭是極難迴避的，加上有近接的雷射劍和超強氣TENSION，要玩者GAME OVER是非常容易。另一方面，泰坦斯艦隊是以尊尼和卡迪少佐的亞歷基薩多利亞最為有威脅性，用嘉美尤和古華多洛應付他們是卓卓有餘，尊尼和他倆接觸是有劇情對話的。

勝利條件/嘉美尤、古華多洛、亞普利和羅比杜等降下地球
敗北條件/嘉美尤、古華多洛、亞普利和羅比杜等其中一人被擊破

佔領POINT/0			
奧干			
機體名稱	HP/EN	機師/階級	捕獲
亞加瑪	30000/178	布拉度/大佐	-
百式	11480/80	古華多洛/大尉	-
力奇戴亞斯	9700/66	亞普利/中尉	-
力奇戴亞斯	9700/66	羅比杜/中尉	-
GUNDAM MK II	10500/72	嘉美尤/少尉	-
艾利斯	22000/192	肯格/大尉	-
力奇戴亞斯	9700/66	愛瑪/中尉	-
尼姆 X4	7580/56	奧干兵/伍長	-
泰坦斯			
機體名稱	HP/EN	機師/階級	捕獲
密薩拿	15620/104	斯洛哥/大尉	-
瑪西拿	8820/60	尊尼/中尉	-
瑪西拿	8820/60	格力哥/中尉	-
亞歷基山多利亞	22000/210	格迪/少佐	-
卡柏迪 X4	11830/71	泰坦斯兵/伍長	*
高渣古 X7	8100/52	泰坦斯兵/伍長	*
波魯尼	19000/178	泰坦斯士官/少佐	-
巴利奧	22000/210	泰坦斯士官/少佐	-

攻略重點

這版是查布羅之風的下半戰，是可以讓玩者發進原創隊伍出戰。在嘉美尤和古華多洛等突襲部隊降下地球後便進入作戰的下半部，目的是要和查布羅當中的奧干同伴妮歌少尉作裡應外合，但可惜的是妮歌少尉跟另一個來自地球反泰坦斯組織．卡拉巴的情報員一同被查布羅的守衛捉拿了，在嘉美尤降下查布羅時便感覺到她的存在，所以玩者必須在15個TURN之內用嘉美尤去救走妮歌，方法是停留在妮歌被困的建築物，一個TURN後便會成功接走妮歌少尉，但玩者必須注意的是一定要用嘉美尤去才可以，其他角色也是不行的。





另一方面，泰坦斯等人早已知道奧干今次的降下突襲作戰，於是便將計就計，在查布羅基地埋下核彈，使奧干等人連同基地一起消滅，在降下部隊到達後15個TURN便會引爆，所以必須在15個TURN之內令所有GUEST TEAM的同伴乘坐空中運輸艦，緊急離開查布羅。難度便在這裡了，用坐空中滑板嘉美尤GUNDAM MK II去拯救妮歌是十分易的事情，有點麻煩的地方只是在於尊尼會阻礙玩者去救人。要古華多洛等行路極為慢的傢伙，去到空中運輸艦處便需要行地下基地的路，雖然有很多敵人，但全部也是雜魚，用一隊原創隊去收拾它們是卓卓有餘。

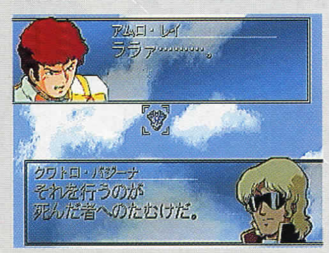
勝利條件/15個TURN之內用嘉美尤去救走妮歌及15個TURN之內令所有GUEST TEAM的同伴乘坐空中運輸艦　敗北條件/嘉美尤、古華多洛、亞普利和羅比杜等其中一人被擊破或15個TURN基地引爆

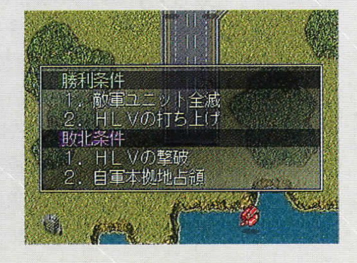
佔領POINT/0			
奧干			
機體名稱	HP/EN	機師/階級	捕獲
卡魯達空中運輸艦	23000/176	奧干士官/少尉	-
百式	11480/80	古華多洛/大尉	-
力奇戴亞斯	9700/66	亞普利/中尉	-
力奇戴亞斯	9700/66	羅比杜/中尉	-
GUNDAM MK II	10500/72	嘉美尤/少尉	-
泰坦斯			
機體名稱	HP/EN	機師/階級	捕獲
SABER FISH X7	6440/36	聯邦兵/伍長	-
老虎飛行試驗型	7700/48	聯邦兵/伍長	-
高渣古 X11	8100/52	聯邦兵/伍長	-
渣古坦克 X2	6300/56	聯邦兵/伍長	-
吉姆II	7420/56	聯邦兵/伍長	-
瑪西拿	8820/60	尊尼/中尉	-
BIG・TRAN X2	20000/204	聯邦士官/少佐	-
GUNCANNON II X	67700/65	聯邦兵/伍長	*
BIG・TRAN	20000/204	聯邦士官/少佐	-
GUNTANK II X2	7140/60	聯邦兵/伍長	*
吉姆狙擊手改	7400/50	聯邦兵/伍長	-

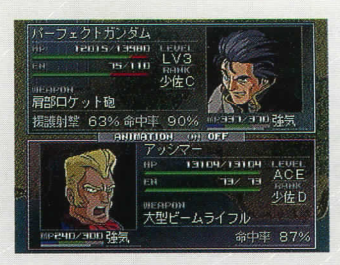
TSAGE4 再會阿寶

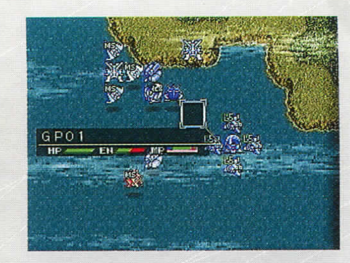
STORY

嘉美尤和古華多洛等人成功逃過泰坦斯於查布羅佈下的死亡思陷阱，並與卡拉巴的隼人、阿力和阿寶會合。阿寶和馬沙這對一年戰爭時的死對頭再次相遇，不但證明了時間的流逝，也見證了二人再次相遇是為了新的歷史洪流再次湧現……可是，於一年戰爭中的英雄，以高達和新人類的資質創下輝煌戰跡的皇牌機師，卻在戰後這七年間被地球聯邦政府列入危險人物名單之列，受到高度監視和軟禁，被地球的重力鎖層的阿寶失去了鬥



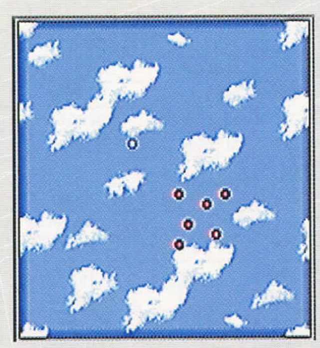






志，令阿力非常憤怒，在他激發之下和馬沙一句話令阿寶再次參戰，加入卡拉巴對抗地球圈上的泰坦斯勢力。另一方面泰坦斯為了追擊卡拉巴和奧干的主力，便派出布蘭少佐的亞斯曼部隊去攻擊歐多姆拿號，為了對付嘉美尤等的NEW TYPE便由奧卡斯達研究所派出強化人露莎美出擊……

攻略重點



由於這一版也是分有上下半戰的，所以也是同樣是先玩故事角色的戰鬥，再在下半部份出擊的。地形上是分有天空和海面兩面，可是海面的版面實際的用途便欠奉了，因為敵人全是在空中接近歐拉姆拿而出現的，包括一艘空中戰艦斯杜連、座空中滑板的高渣古和布蘭少佐的亞斯曼。我方的主力只有古華多洛的百式和嘉美尤的GUNDAM MK II，其他的也是尼姆。戰術方面要活用我方的歐拉姆拿去射擊敵人來減低MS的HP，使用尼姆來保護歐拉姆拿，防止敵人作近接攻擊打沉戰艦。再用攻擊能力特別高的百式去斬殺他們，令古華多洛的TENION提升去到超強氣的階段，最麻煩的是敵人布蘭少佐所駕駛的可變MS・亞斯曼，因為亞斯曼的裝甲厚得很，而且移動力和攻擊力也不俗，備有大型雷射萊福槍和近接的衝撞攻擊，所以是今版最難對付的敵人之一。在戰鬥後期敵人是會有增援的，包括三部重渣古和露莎美的基布拿。露莎美的基布拿只是射擊能力強，近接武器是沒有的，所以使用斬擊戰術便可以輕易取勝。

勝利條件/將布蘭少佐的亞斯曼擊破敗北條件/歐拉姆拿被擊破

佔領POINT/0			
奧干			
機體名稱	HP/EN	機師/階級	捕獲
歐拉姆拿	23000/176	隼人/少佐	-
百式	11480/80	古華多洛/大尉	-
GUNDAM MK II	10500/72	嘉美尤/少尉	-
尼姆 X2	7580/54	奧干兵/伍長	-
尼姆	7580/54	奧干兵/少尉	-
多達爾改	7000/-	-/-	-
泰坦斯			
機體名稱	HP/EN	機師/階級	捕獲
高渣古 X4	8100/52	聯邦兵/伍長	-
重渣古 X3	8530/60	聯邦兵/伍長	-
亞斯曼	10080/64	布蘭/少佐	-
基布拿	14586/125	露莎美/少尉	-
斯杜連	23000/172	賓達/大尉	-

攻略重點



在成功避過泰坦斯於太平洋的追擊後，卡拉巴安排了HLV送古華多洛等奧干成員返宇宙去，馬沙一度邀請阿寶共同上宇宙脫離地球聯邦政府的監視，可是阿寶決定留下在地球與隼人等卡拉巴隊應付地球圈的事情，於是嘉美尤、古華多洛、亞普利和阿力便在東南亞卡拉巴的HLV秘密基地準備上宇宙。泰坦斯推測到奧干等人準

備回太空，查出卡拉巴HLV的基地所在便再次派出布蘭少佐的亞斯曼部隊去攻擊他們。今次的地形是分有天空和地面HLV基地兩個，敵人是在天空出現的，主力是亞斯曼和座空中滑板的高渣古，有一艘空中戰艦斯杜連。玩者是可以發進一隊原創隊的，同樣是在敵人出現的空中版面登場。由於今次的戰鬥主要是在地上進行的，所以開始時玩者先將戰艦降下地上再發進MS佈陣，等待敵人降下迎擊。敵人的目標只有古華多洛和亞普利乘座的HLV，嘉美尤會因為阻止泰坦斯而出擊，與阿寶共同為HLV升空作護航。其實只要HLV沒有受到近接攻擊也不會有什麼問題，始終駕駛HLV的是一年戰爭最強的自護皇牌機師．紅彗星馬沙，一般的射擊是很難命中他。6個TURN後HLV便會成功發射，任務完成。

勝利條件/6個TURN後HLV成功發射　敗北條件/HLV被擊破

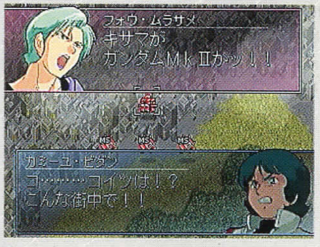
佔領POINT/3			
奧干			
機體名稱	HP/EN	機師/階級	捕獲
歐拉姆拿	23000/176	隼人/少佐	-
HLV	30000/50	古華多洛/大尉	-
GUNDAM MK II	10500/72	嘉美尤/少尉	-
力奇戴亞斯	9700/66	阿寶/大尉	-
尼姆 X3	7580/54	奧干兵/伍長	-
多達爾改	7000/-	-/-	-
泰坦斯			
機體名稱	HP/EN	機師/階級	捕獲
高渣古 X7	8100/52	聯邦兵/伍長	-
瑪斯曼	10080/64	布蘭/少佐	-
斯杜連	23000/172	賓達/大尉	-
高渣古 X3	8100/52	聯邦兵/伍長	*
多達爾改	7000/-	-/-	*

STAGE5　灰姑娘·科

STORY



成功擊退了布蘭率領的亞斯曼隊，使古華多洛等人安全升空返回宇宙和布拉度會合。另一方面，嘉美尤為了保護HLV順利升空便留下地球與卡拉巴共同行動。為了讓他和GUNDAM MK II返回宇宙及為歐拉姆拿進行補給，卡迪作中間人介紹隼人



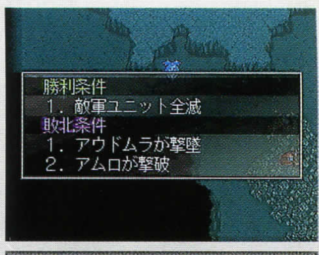


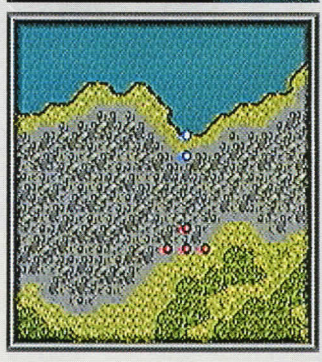
和阿寶去新香港找羅奧商會，因為新香港是少數在地球圈泰坦斯勢力之中的中立都市，而且羅奧商會在新香港中是數一數二的，於是歐拉姆拿便向新香港進發。泰坦斯方面接到布蘭追擊失敗的消息，但奧干中堅活躍份子嘉美尤．維達和GUNDAM MK II還留在地球，於是便由村雨研究所派出強化人阿科和聯邦軍製的PSYCOMU（情緒意志感應）兵器專用最強MS．重高達去新香港消滅卡拉巴和MK II，危機漸漸迫近嘉美尤來。而卡拉巴亦得到羅奧商會的強大補給，不論在MS和武器的供應也十分充足，嘉美尤和MK II能回宇宙去了。可是好景不常，一個體型巨大得很的黑色MA在新香港市上空出現了……戰火於新香港燃起來了，時代的洪流正翻弄著嘉美尤……

攻略重點

也是十分例牌的前後半戰鬥，不過今次的故事角色戰鬥便很高難度了，因為大家要在沒有原創隊的情況下對抗一砲一隻MS的重高達，而且





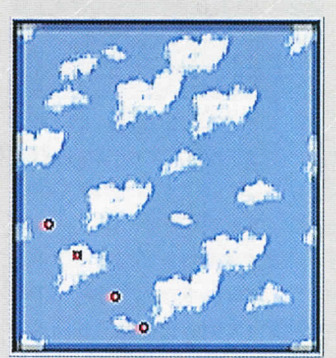


它的駕駛員是超強氣的阿科。除了可愛的重高達外，還有三部坐空中滑板的高渣古會隨行的，不過一部重高達已經足夠令玩者全滅的了，大家還是想想有什麼好方法打沈它吧！這也是今版的唯一勝利條件。戰術重點在於如何將重高達引入歐拉姆拿的指揮範圍內，讓MS隊去攻擊它，因為補給中歐拉姆拿是不能移動的，而且阿科駕駛的重高達，集束米加粒子砲的射程有7格距離之多，它是能夠不進入指揮範圍而進行攻擊的。可是無敵的傢伙有追殺嘉美尤的習慣，除了MK II基本上是不會攻擊其他MS的，玩者便可以利用嘉美尤引出重高達，再以阿寶為首的滑板MS隊衝前用雷射劍圍斬它，圍著它不單能使它移動不能，而且重高達唯一的缺點是沒有任何近接武器，所以嘉美尤在地面前而不能攻擊便會待機不動，加上她很少能迴避雷射劍的攻擊，TENSION值也只有減的份兒。成功用嘉美尤擊倒阿科後便會順利過版。

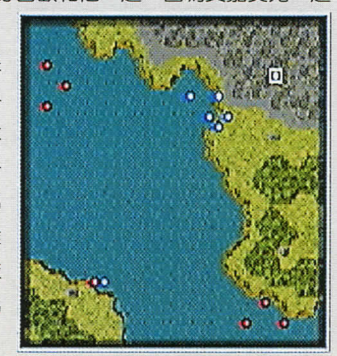
勝利條件/擊破阿科的重高達　敗北條件/歐拉姆拿被擊破

佔領POINT/0			
奧干			
機體名稱	HP/EN	機師/階級	捕獲
歐拉姆拿	23000/176	隼人/少佐	-
GUNDAM MK II	10500/72	嘉美尤/少尉	-
力奇戴亞斯	9700/66	阿寶/大尉	-
尼姆 X2	7580/54	奧干兵/伍長	-
多達爾改	7000/-	-/-	-
泰坦斯			
機體名稱	HP/EN	機師/階級	捕獲
高渣古 X3	8100/52	聯邦兵/伍長	-
重高達	22000/160	阿科/少尉	-

攻略重點



當阿科首次以重高達出擊失敗後便被新委任來追擊卡拉巴的賓達大尉指責，阿科發覺自己座上重高達時有一種令人不愉快的感覺，所以便到新香港的市面走走去。於街上她竟遇上剛才和她戰鬥的嘉美尤，當阿科問路時嘉美尤有一種很親切的感覺。兩人在一起時阿科知道嘉美尤是敵人卻十分喜歡和他一起，因為與嘉美尤一起



的感覺很平靜和舒服。可是命運總是愛作弄人的，泰坦斯又出命令要阿科和重高達出擊了。另一方面，賓達大尉在城裡捉拿了阿寶和布拉度的妻子美麗作為人質迫GUNDAM MK II出來，為了救回兩人，嘉美尤再次於維多利亞港面對重高達……這個後半版的戰鬥難度一點兒也沒有減低，因為



阿寶和美麗的氣墊船被擊破便終告GAME OVER，而歐拉姆拿被擊沈也有相同後果的。可喜的是這版可以讓玩者出兩隊原創隊，一隊是在歐拉姆拿附近的地方，另一隊是在阿寶的海底下，所有玩者出兩隊便必須要準備一隊可以在水中行動的隊伍，因為水中也是有佔領POINT的，當潛水艦浮上水面後便可以發進空中MS，所以大家不妨編制一隊水中和空中MS也有的隊伍，最重要的是保護阿寶的安全。另一方面，對付重高達用回上半戰的戰術便行了。

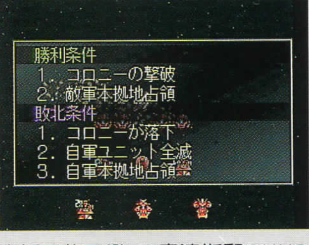
勝利條件/敵方全滅　敗北條件/歐拉姆拿或阿寶被擊破

佔領POINT/6			
奧干			
機體名稱	HP/EN	機師/階級	捕獲
歐拉姆拿	23000/176	隼人/少佐	-
GUNDAM MK II	10500/72	嘉美尤/少尉	-
氣墊船	7500/10	阿寶/大尉	-
尼姆 X3	7580/54	奧干兵/伍長	-
泰坦斯			
機體名稱	HP/EN	機師/階級	捕獲
高渣古 X48	8100/52	聯邦兵/伍長	-
重高達	22000/160	阿科/少尉	-
水中型渣古 X4	9464/54	聯邦兵/少尉	-
斯杜連	23000/172	賓達/大尉	-
高渣古 X4	8100/52	聯邦兵/伍長	*
愛爾蘭魔蟹 X2	7700/60	聯邦兵/伍長	*

STAGE6 MOON ATTACK

STORY

成功擺脫了泰坦斯的卡拉巴將嘉美尤送返宇宙去了。嘉美尤參考了泰坦斯的可變MS，設計出高機動戰鬥可變MS・Z GUNDAM，並交由月面的亞拿巴姆開發，成功研製出新型的高達。除了Z GUNDAM之外還開發了

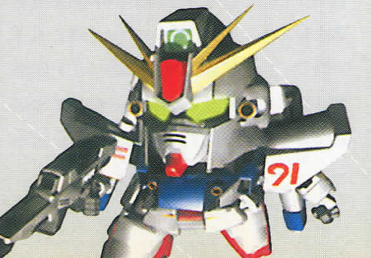




支援用的可變MS密達斯和GUNDAM MK II專用的支援組合兵器G防衛號。另一方面，泰坦斯得知奧干等人集結兵力於月面都市・FOUR後便派出艦隊大舉進攻，企圖消滅奧干的主力部隊。而奧干方面則調動了肯格艦長到月面作出增援。泰坦斯方面派出由斯洛哥帶領的宇宙艦隊強攻月面都市FOUR，當中他更以聯邦的新造宇宙戰艦多洛斯・基亞出擊，聯同尊尼、瑪亞、格迪、及新人類部隊的莎拉和斯杜尼一起行動，今次奧干真的有一場惡鬥要面對了……



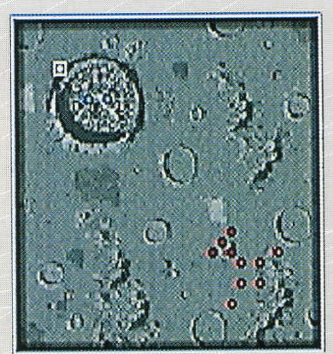




攻略重點



都是例行公事的前後半戰鬥，當然也是以故事角色的戰鬥為先，但是今次能夠讓玩者發進一隊原創隊。今次的敵人並不簡單的，單是數目上已經有21部MS、4艘薩拉美斯級戰艦、一艘亞歷基山多利亞和多洛斯・基亞，戰鬥力絕對不是說笑的。不過我方的戰鬥力也不是弱的，得到了Z GUNDAM的嘉美尤絕對是強大的戰力來，加上古華多洛的百式和愛瑪的GUNDAM MK II，還有力奇戴亞斯隊便不大問題了。最主要的是如何對付戰鬥強，命中率高的多洛斯・基亞，因為它是由斯洛哥這一進場便超強氣的傢伙駕駛的，所以特別難應付，而且今次的戰鬥若被敵人踏進月面都市範圍也會GAME OVER的，玩者戰鬥時必須以都市的防衛作大前題，考慮如何佈陣去阻止敵人侵入，玩者大可以出動宇宙要塞多洛斯發進大量的MS去阻疑敵人，因為今次是敵人主動進攻我方，我們可以採取被動的等待戰法，不必急於將敵人殲滅。也可以考慮使用捕獲戰術去集中擊破敵方戰艦，這樣便容易快捷得多了。

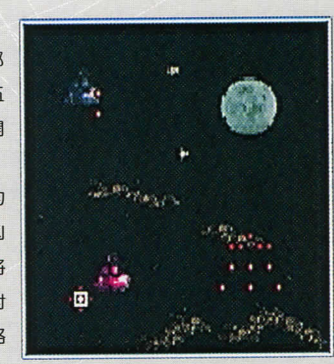


勝利條件/敵方全滅　敗北條件/月面都市被入侵或自軍全滅

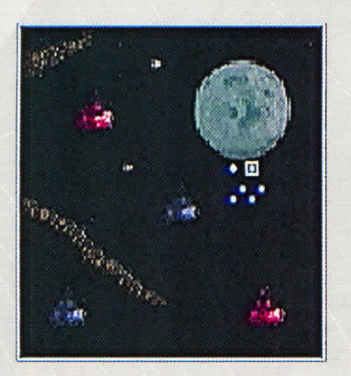
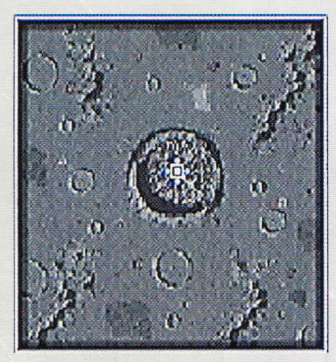
佔領POINT/3			
奧干			
機體名稱	HP/EN	機師/階級	捕獲
亞加瑪	30000/192	布拉度/大佐	-
拉迪殊	22000/190	肯格/中佐	-
GUNDAM MK II	10500/72	愛瑪/中尉	-
Z GUNDAM	11480/90	嘉美尤/少尉	-
密達斯	8560/64	花/軍曹	-
力奇戴亞斯	9700/66	亞普利/中尉	-
力奇戴亞斯	9700/66	奧干兵/少尉	-
百式	11480/80	古華多洛/大尉	-
尼姆 X4	7580/54	奧干兵/伍長	-
泰坦斯			
機體名稱	HP/EN	機師/階級	捕獲
瑪西拿	8820/60	斯杜尼/曹長	-
瑪西拿	8820/60	莎拉/曹長	-
格夫斯尼	11060/72	尊尼/中尉	-
格夫斯尼	11060/72	瑪亞/少尉	-
薩拉美斯改 X2	19000/178	泰坦斯士官/大尉	-
高渣古 X9	8100/52	泰坦斯兵/伍長	*
瑪西拿 X2	8820/60	泰坦斯兵/伍長	*
波魯尼	19000/178	泰坦斯士官/少佐	-
卡柏迪 X6	11830/71	泰坦斯兵/伍長	*
巴利奧	22000/210	泰坦斯士官/少佐	-
亞歷基薩多利亞	22000/210	卡迪/少佐	-
多洛斯・基亞	34000/232	斯洛哥/大尉	-

攻略重點

這版是MOON ATTACK的後半部份，也是同樣能給玩者發進原創隊伍的。成功突破泰坦斯包圍網後便離開月球往地球推進，目的地是達卡魯。另一方面經歷過上次攻擊月面失敗的教訓後，泰坦斯決定使用前自護的凶殘手段，用殖民星降下月面，務求將奧干於宇宙的根據地完全壞滅。面對這個重大的危機，布拉度艦長與卑格





斯淮將決定迎戰泰坦斯，希望挽救千萬的人命。今次的敵人比起上半戰的實差得多，要注意的只有查曼加的亞歷基山多利亞和也臣大尉所駕駛的可變MS基布拿。基布拿的特點是裝甲厚，HP多和有長程的射擊系武器，它能夠連續攻擊，多厚的UD直接擊中的話也扣很多HP，是和密沙拿相同的武器，但不論在性能和戰鬥力也比密沙拿弱，當只有小貓一兩隻時便沒什麼影響，但是一聯群結隊時便有相當大的威脅，因為MS被射擊三四下便非死即重傷，而且二連雷射槍的命中率出奇地高，迴避了一HIT也會有第二HIT。這次的戰鬥也可以用原創隊為主力，擊破HP有99900的殖民星。順便提醒大家要令百式和Z GUNDAM ACE的話便把握機會了。

勝利條件/殖民星被擊破、敵方全滅或敵方本據地被佔領
敗北條件/自軍全滅、殖民星落下月面或我軍本據地被佔領

佔領POINT/0

奧干

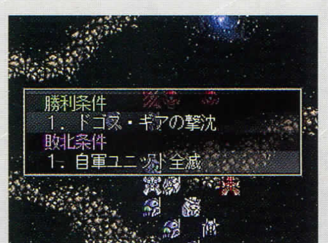
機體名稱	HP/EN	機師/階級	捕獲
亞加瑪	30000/192	布拉度/大佐	-
拉迪殊	22000/190	肯格/中佐	-
高渣古	8100/52	阿力/伍長	-
GUNDAM MK II	10500/72	愛瑪/中尉	-
Z GUNDAM	11480/90	嘉美尤/少尉	-
密達斯	8560/64	妮歌/少尉	-
力奇戴亞斯	9700/66	亞普利/中尉	-
百式	11480/80	古華多洛/大尉	-
尼姆 X2	7580/54	奧干兵/少尉	-
尼姆	7580/54	奧干兵/中尉	-

泰坦斯

機體名稱	HP/EN	機師/階級	捕獲
薩拉美斯改 X4	19000/178	泰坦斯士官/大尉	-
高渣古 X18	8100/52	泰坦斯兵/少尉	*
高渣古 X4	8100/52	泰坦斯兵/少尉	-
波魯尼	19000/178	泰坦斯士官/少佐	-
卡柏迪 X3	11830/71	泰坦斯兵/伍長	*
巴利奧	22000/210	泰坦斯士官/少佐	-
亞歷基薩多利亞	22000/210	卡迪/少佐	-
基布拿	11220/110	也臣/大尉	-
基布拿	11220/110	泰坦斯兵/少尉	-

STAGE7 亞古捷斯的使者

STORY



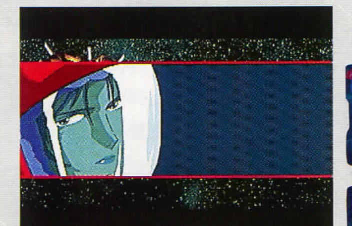
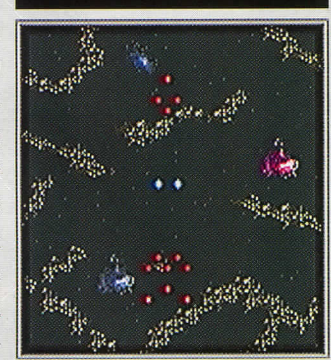
嘉美尤回到宇宙後的這段時間，地球聯邦政府和政治家正準備於達卡魯舉行高峰會，討論今後地球聯邦軍於泰坦斯和奧干之間所扮演的角色，地球與太空殖民地之間的分化等等。而奧干想藉著這次的機會去潛入達卡魯國會議事堂進行演說，公佈泰坦斯的惡行。卑格斯淮將打算親身去演說，卻被泰坦斯的人暗殺身亡了，同時亦把握這個機會，佐米托夫成功控制了國會，掌握到地球聯邦的泰坦斯實現了支配地球圈的野心。正義到底是什麼？難道是由出賣靈魂的人所決定的嗎？泰坦斯與奧干的戰鬥還未完結，帶著不死的意志回到宇宙的奧干將作戰的舞台也搬上宇宙去了，為了對抗泰坦斯集結了大量的兵力進行大規模反擊。泰坦斯也漸漸將戰力遷移上太空，決戰的氣氛越來越濃烈了。在這時，長期依存實力的亞古捷斯出現了，由哈曼・嘉引渡那撒比家的亡靈們……





攻略重點

同樣是有分開前後半部份的戰鬥版面，故事角色的戰鬥為先，而且是十分討厭的被敵軍前後挾擊狀態。斯洛哥成功召攬了也臣和他兩名部下入隊，並給予他們新型的可變MS作為對付Z GUNDAM的武器・班布拉比。

班布拉比的特點是裝甲厚，HP多和有特殊的電擊系武器・海蛇，它能夠無視任何防御和多厚的UD直接電擊MS扣3500HP，是和老虎相同的武器，但不論在性能和戰鬥力也遠比老虎強，當只有小貓一兩隻時便沒什麼影響，但是一聯群結隊時便有相當大的威脅，因為MS被電擊三四下便非死即重傷，而且海蛇的命中率出奇地高，迴避不了便只有中的份兒。另一方面玩者要注意的是尊尼和瑪亞也使用了新型的MS參戰，是擅長於長距離射擊的可變MS・格夫斯尼。格夫斯尼的特點是機動性高和射擊命中率高，佩備有長距離大型雷射槍，於6格的範圍也是它的射程，加上殺傷力也不俗的，玩者留意一下呢。今次的戰鬥重點是打沈斯洛哥的多洛斯・基亞，他也是同樣地一出場便是超強氣狀態，利用古華多洛的百式和愛瑪的GUNDAM MK II以近接攻擊解決他吧！另外，嘉美尤和也臣對戰有劇情對話，而嘉美尤擊落尊尼的一瞬會有瑪亞為了尊尼擋了一槍而死的劇情。

勝利條件/打沈多洛斯・基亞　敗北條件/自軍全滅

佔領POINT/0

奧干

機體名稱	HP/EN	機師/階級	捕獲
亞加瑪	30000/192	布拉度/大佐	-
拉迪殊	22000/190	肯格/中佐	-
GUNDAM MK II	10500/72	愛瑪/中尉	-
Z GUNDAM	11480/90	嘉美尤/少尉	-
密達斯	8560/64	花/軍曹	-
力奇戴亞斯	9700/66	亞普利/中尉	-
百式	11480/80	古華多洛/大尉	-
尼姆 X3	7580/54	奧干兵/伍長	-
G防衛號	8400/56	阿力/伍長	-

泰坦斯

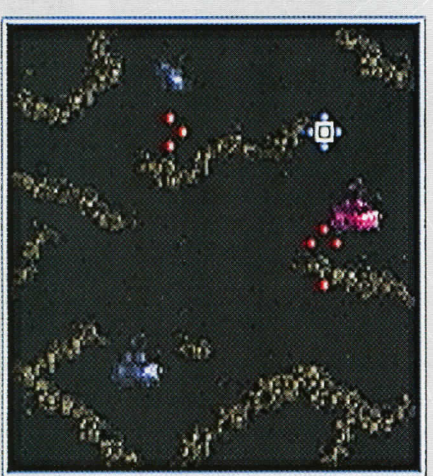
機體名稱	HP/EN	機師/階級	捕獲
格夫斯尼	11060/72	尊尼/中尉	-
格夫斯尼	11060/72	瑪亞/少尉	-
薩拉美斯改 X2	19000/178	泰坦斯士官/大尉	-
高渣古 X5	8100/52	泰坦斯兵/少尉	-
波魯尼	19000/178	泰坦斯士官/少佐	-
巴利奧	22000/210	泰坦斯士官/少佐	-
亞歷基薩多利亞	22000/210	卡迪/少佐	-
多洛斯・基亞	34000/232	斯洛哥/大尉	-
基布拿	11220/110	也臣/大尉	-

職業特「攻」隊

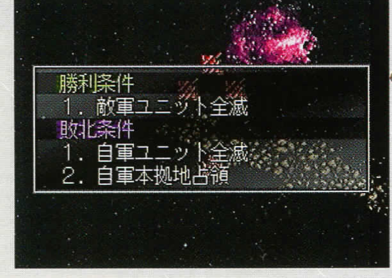
攻略重點



奧干在亞古捷斯的介入之下成功擊退了不懷好意的斯洛哥，而奧干亦試圖派出談判團和亞古捷斯的哈曼・嘉接觸。古華多洛與哈曼相遇之下不單看破了美莉芭不是真正的薩比家繼承人，更加為了馬沙背棄了自護而令相方的談判破裂。離開了哈曼的旗艦古華登後亞古捷斯立即派出MS隊攻擊奧干等人，另一方面一直等待奧干與亞古捷斯接觸的斯洛哥在知道相方的談判失敗了後，便再次出動多洛斯・基亞和MS隊去攻擊奧干。現在的情況便是被兩個勢力一同進攻的危急關頭了，幸好這是下半場，能讓玩者發進一隊原創隊。其實亞古捷斯不是什麼強敵來，那些數目相當多的MS卡薩C型也只不過是一班嘍囉罷了，攻擊力和防御力也不外如是，用來令GUEST MS的EXP提升到ACE便最合適的了。但是哈曼在5、6個TURN左右會全體撤退的。而斯洛哥方面以原創隊的實力是不太難應付的對手來。若果是順利的話玩者在那時能夠使用MS已經有密沙拿、班布拉比、格夫斯尼、Z GUNDAM和設計出ZZ的試驗型。筆者因為有完美自護的關係已經成功研製出賣圖的宇宙專用MA・萊爾斯路了。







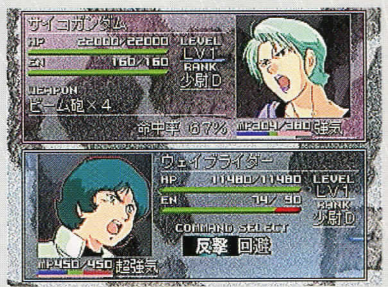
勝利條件/敵方全滅　敗北條件/自軍全滅

佔領POINT/0			
奧干			
機體名稱	HP/EN	機師/階級	捕獲
亞加瑪	30000/192	布拉度/大佐	-
拉迪殊	22000/190	肯格/中佐	-
SUPER GUNDAM	11480/76	愛瑪/中尉	-
Z GUNDAM	11480/90	嘉美尤/少尉	-
密達斯	8560/64	花/軍曹	-
力奇戴亞斯	9700/66	亞普利/中尉	-
百式	11480/80	古華多洛/大尉	-
尼姆 X3	7580/54	奧干兵/伍長	-
泰坦斯			
機體名稱	HP/EN	機師/階級	捕獲
薩拉美斯改 X3	19000/178	泰坦斯士官/大尉	-
高渣古 X9	8100/52	泰坦斯兵/少尉	*
卡柏迪 X3	11830/71	泰坦斯兵/伍長	*
多洛斯・基亞	34000/232	斯洛哥/大尉	-
高渣古 X4	8100/52	泰坦斯兵/少尉	*
卡柏迪 X4	11830/71	泰坦斯兵/伍長	*
基布拿	11220/110	也臣/大尉	-
基布拿	11220/110	拉姆薩斯/中尉	-
基布拿	11220/110	達基爾/中尉	-
亞古捷斯			
機體名稱	HP/EN	機師/階級	捕獲
古華登	37000/280	哈曼/攝政	-
卡薩D型 X13	7600/56	亞古捷斯兵/少尉	-

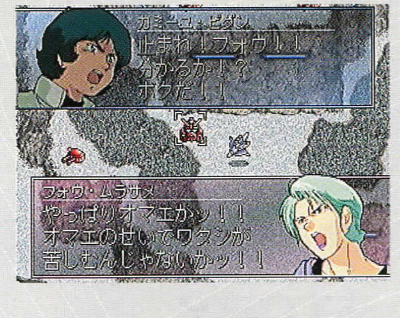
STAGE8　永遠的科

STORY

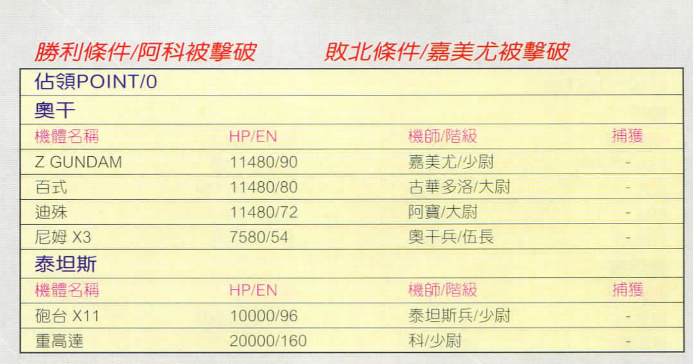
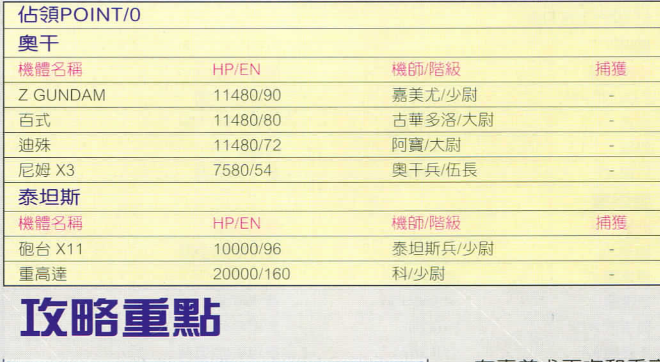




時間是宇宙世紀0087年11月，地球圈在這個混亂的時勢迎接前自護殘黨亞古捷斯，是因為泰坦斯的總帥佐米托夫與哈曼同盟來確保宇宙的勢力，這個起初以消滅自護餘黨而成立的地球聯邦軍特殊組織，為了擴展勢力範圍而背棄信念和目的。而嘉美尤和古華多洛趁泰坦斯把注意力集中在宇宙之際，降下地球和卡拉巴會合突擊泰坦斯的地球圈最大基地・基利馬札羅，意圖捉拿佐米托夫。令到地球圈的勢力轉向奧干，而這次突擊基利馬札羅基地為嘉美尤留下永不磨滅的傷痕和打擊，他與新香港相遇的阿科再度邂逅是幸運？還是悲劇呢？仇恨之火令尊尼對嘉美尤窮追不捨，誓要擊倒他，這三個人在阿寶和馬沙跟前，再度重演娜娜的命運……





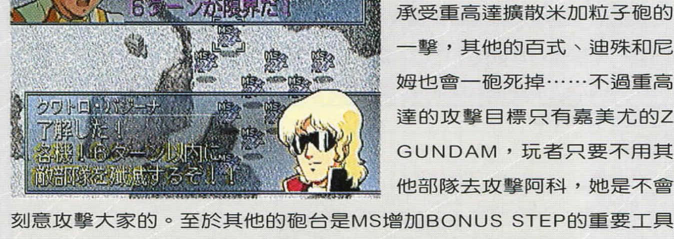



勝利條件/阿科被擊破　　敗北條件/嘉美尤被擊破

佔領POINT/0			
奧干			
機體名稱	HP/EN	機師/階級	捕獲
Z GUNDAM	11480/90	嘉美尤/少尉	-
百式	11480/80	古華多洛/大尉	-
迪殊	11480/72	阿寶/大尉	-
尼姆 X3	7580/54	奧干兵/伍長	-
泰坦斯			
機體名稱	HP/EN	機師/階級	捕獲
砲台 X11	10000/96	泰坦斯兵/少尉	-
重高達	20000/160	科/少尉	-

攻略重點

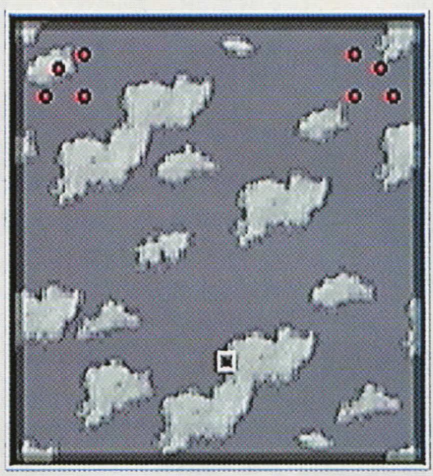


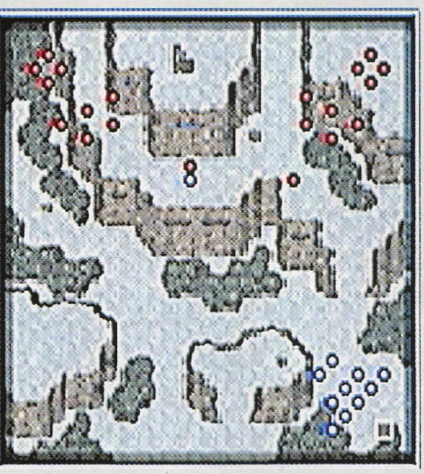


基本上和大部份的Z版面同樣是分有前後半戰的，不過這版是需要嘉美尤去擊倒阿科的重高達才能進入EXTRA STAGE的，所以各位玩者要多多努力了。而這個前半戰有威脅性的敵人只有阿科的重高達，不知道是否要提高難度，阿科每次出場時TENSION必定是超強氣的，對於玩者的MS只有嘉美尤的Z GUNDAM能夠承受重高達擴散米加粒子砲的一擊，其他的百式、迪殊和尼姆也會一砲死掉……不過重高達的攻擊目標只有嘉美尤的Z GUNDAM，玩者只要不用其他部隊去攻擊阿科，她是不會刻意攻擊大家的。至於其他的砲台是MS增加BONUS STEP的重要工具來，起初玩者先利用古華多洛的百式去射擊一次砲台，再用Z GUNDAM擊破它賺取BONUS STEP接近阿科。另一方面，阿寶的MS空中滑板部隊要盡快趕去用近接攻擊她，迫重高達由MA形態變成MS落地後用Z GUNDAM擊破她。這樣便能夠順利過版，去到EXTRA STAGE了。若果大家使用Z GUNDAM以外的MS擊破重高達，便會立即完成第8話，進行全滅結算的畫面。

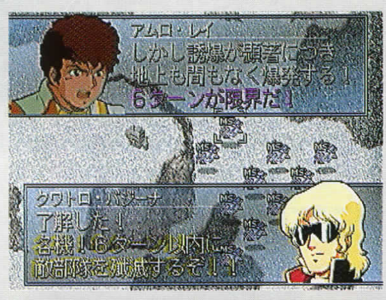


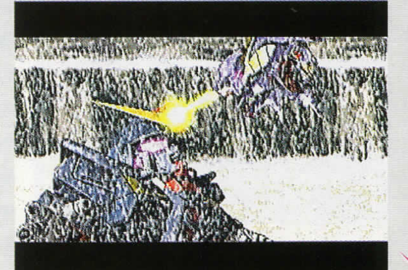
攻略重點





在嘉美尤再次和重高達交手後，他感覺到一種似曾相識的波動，於是便潛入基利馬札羅基地之內查探一下。在基地之內嘉美尤被敵人發現，但原來那個人是阿科。阿科告訴嘉美尤在她座上重高達後不知為何有一種不愉快的感覺和突然忘記了他，於是嘉美尤便極力勸阿科離開那個惡魔機器，當她答應時卻被精神控制著，發狂般座上重高達去出擊。另一方面，於基利馬札羅郊外待機的阿寶和古華多洛接到佐米托夫要利用HLV離開地球的消息，便趕去會合嘉美尤阻撓佐米托夫逃回宇宙。敵人主力是阿科的重高達和尊尼的新型浮游MS・巴奧蘭，佐米托夫的HLV在開始後一個TURN便升空，所以玩者不必為了追擊那傢伙而費神。由於是後半戰的關係是能夠發進一隊原創隊伍，所以今次的戰鬥不會太高難度，注意的是玩者需要使用嘉美尤去接觸阿科，令他成功說得阿科回憶對他的記憶，這樣尊尼便會突然出現衝刺嘉美尤，而阿科會因為保護嘉美尤去替嘉美尤擋住這致命的一擊，情況便來阿寶當時衝刺馬沙一樣，娜娜因為保護馬沙而替他擋住這致命的一擊……阿科和娜娜的命運一樣，在喜歡的人跟前失去性命。為了阿科的死嘉美尤會立即TENSION UP變成超強氣，幹掉尊尼後其他的敵人交由原創隊收拾便可以了。



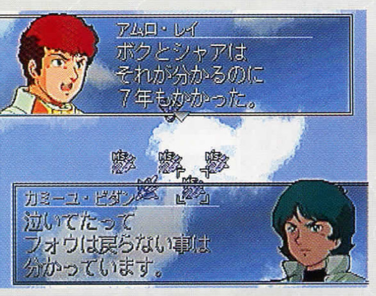


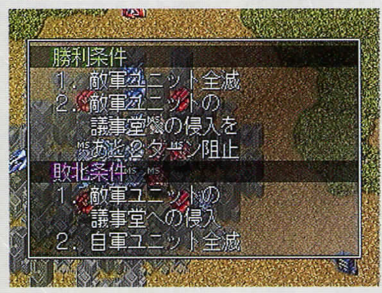
勝利條件/敵方全滅　敗北條件/嘉美尤被擊破或我方全滅

佔領POINT/0			
奧干			
機體名稱	HP/EN	機師/階級	捕獲
Z GUNDAM	11480/90	嘉美尤/少尉	-
百式	11480/80	古華多洛/大尉	-
迪殊	11480/72	阿寶/大尉	-
尼姆 X7	7580/54	奧干兵/伍長	-
泰坦斯			
機體名稱	HP/EN	機師/階級	捕獲
砲台 X5	10000/96	泰坦斯兵/少尉	-
重高達	20000/160	科/少尉	-
巴奧蘭	11300/100	尊尼/中尉	-
高渣古 X10	8100/52	泰坦斯兵/少尉	-
卡柏迪 X4	11830/71	泰坦斯兵/伍長	-

STAGE9　達卡魯之日

STORY

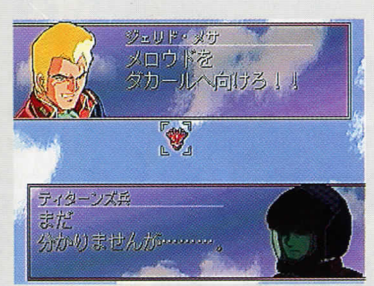




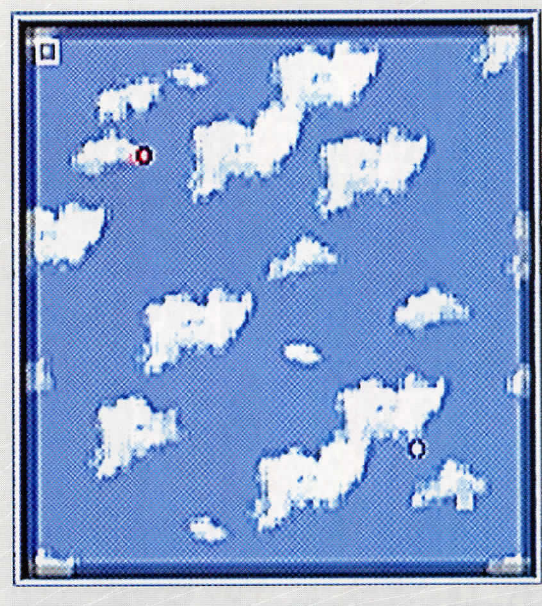
地球圈的泰坦斯勢力因為基利馬札羅基地陷落而大大減弱，奧干的承繼人古華多洛大尉決定藉此良機去進行演說，向地球聯邦議事堂的附在地，達卡魯進發。而留守地球的尊尼推測到卡拉巴的行動，便帶領泰坦斯的高機動部隊鎮壓國會議事堂大樓，希望將奧干等人的行動制止。可是古華多洛在卡拉巴的隼人館長和阿寶的協助之下成功進入了達卡魯，為了揭穿泰坦斯的真面目，也為了卑格斯准將的遺願，於同伴的掩護下站在台階上，以自護共和國的創立人自護·泰克兒子的身份進行這一次改變局勢的演說。歷史的道標會指向那一個方向呢？是泰坦斯、亞古捷斯、還是奧干呢……在古華多洛的演說過後，地球圈與宇宙殖民星也對泰坦斯作出孤立，佐米托夫開始把實力保留，退到宇宙要塞·聖達之門去。失去了地球聯邦政府的強大支持，加上各方面對泰坦斯的孤立，佐米托夫只能夠依賴充滿野心的斯洛哥和或敵或友的哈曼，這場戰爭也來到快終結的時候。

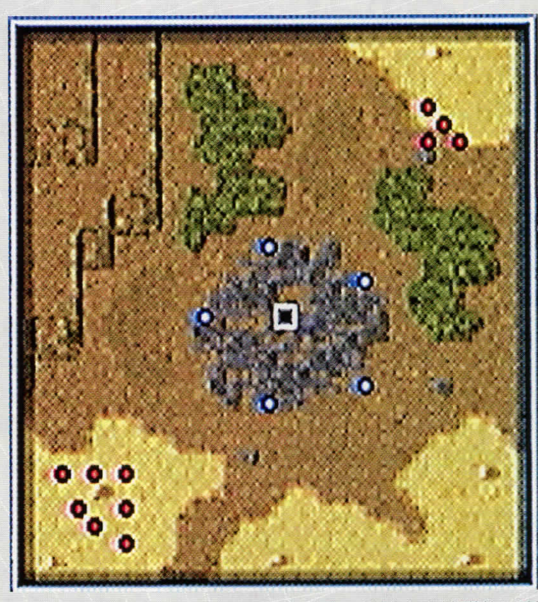


STAGE



這一版是極之罕有的一場戰鬥便完成的版面，所以玩者一開始便能夠發進一隊原創隊伍，而今版是十分被動的防守戰，主要目的是不讓敵人入侵國會議事堂，所以玩者採取的戰術最為簡單，便是我方的兵力去完全地站滿了國會議事堂便OK了，因為於地形上是有分地上和空中的，所以有增援是從空中降下的來佔領國會議事堂的，而且更是會立即於天空上下降，一不小心便會一個TURN中被入侵而GAME OVER，筆者便是這樣地努力防守，卻突然死亡的不幸例子來。空中在起初只有一艘米洛多戰艦，它會不斷在空中找位置直降議事堂之上。其他的部隊在地上的也是以高機動能力的可變MS亞斯曼和坐空中滑板的高渣古為主，尊尼的巴奧蘭是這版中最強的MS，也因為這樣便沒有什麼大的威脅了。因為每一個回合古華多洛也會說一段演辭的，有心機去聽的話便等待6個回合吧，趕時間的話將敵人全滅掉了便可以立即STAGE CLEAR。因為敵人是不能讓大家捕獲的，所以還是用來提升MS的EXP吧！





勝利條件/敵方全滅或死守議事堂6個TURN　敗北條件/我方全滅或議事堂失守

佔領POINT/3			
奧干			
機體名稱	HP/EN	機師/階級	捕獲
歐拉姆拿	23000/176	隼人/少佐	-
Z GUNDAM	11480/90	嘉美尤/少尉	-
迪殊	11480/72	阿寶/大尉	-
尼姆 X3	7580/54	奧干兵/伍長	-
泰坦斯			
機體名稱	HP/EN	機師/階級	捕獲
米洛多	23000/176	泰坦斯士官/大佐	-
巴奧蘭	11300/100	尊尼/中尉	-
高渣古 X6	8100/52	泰坦斯兵/伍長	-
亞斯曼 X7	10080/64	泰坦斯兵/少佐	-



To Be Continued



集益智、電腦科技、至Hit動漫畫於一身！
睇《少年王》成為最UPDATE嘅「醒目新人類」！



9月21日
星期四正式創刊
只售$8蚊

最新、最快電腦智識、益智網頁資訊！
最強、最勁『手提遊戲』、『家用遊戲』情報、攻略一網打盡！

強勁漫畫連載陣：
地產街『三隻白白豬』漫畫化正式登場！
絕強原創咭GAME漫畫《鬥神咭烈傳》優先睇！
機械人模型格鬥新熱潮《金剛小寶貝》轟動出擊！

玩具、模型、漫畫第一手資料！包羅萬有！

第一期更送出：《百變小櫻》超巨型全身海報！
《BOM BOM彈珠人》精美彩咭一套！



G-SAVIOUR



一期完最速爆機攻略

Text by：悟空

PS2

生產商：	SUNRISE
售價：	7800日圓
容量：	DVD-ROM x 1
記憶：	150KB
發售日：	發售中
1P／ACT／DUAL STOCK 2對應	



PS2首隻高達遊戲——《G-SAVIOUR》終於在上星期正式推出，雖然不是太多玩家看過或是試玩過，但亦一度出現炒風，價錢由正常水貨價$500升至$650，有些地方更被炒至$700，依這種炒賣情況來看遊戲必有一定可觀性，因此筆者在今期便準備了此作的全八關一期完爆機攻略給大家欣賞，望大家喜歡。

操作方法

□掣／R1	使用鐳射槍(遠)、鐳射劍(近)
╳掣／L1	使用鐳射盾
△	使用使用SUPER WEAPON
○	使用SMA
L2＋方向	緊急回避
R2	改變LOCK ON目標
左STICK	機體移動
右STICK	觀察四周
L3	開啟HOVER
R3	視點固定
START	暫停遊戲
SELECT	視點變更(三階段)



使用機體介紹

G-SAVIOUR(SPACE)

由SAVIOUR TEAM開發的第七部MS，備有「換裝」系統，可裝備不同武裝以應付不同的戰鬥環境，但沒有任何裝備的G-SAVIOUR其ARMOR值非常小，亦沒有SUPER WEAPON。在遊戲中出現的是「太空戰鬥模式」的機體，武器有基本的鐳射槍、鐳射劍和SMA，沒有裝置SUPER WEAPON，而且只會在首兩話可以使用。



G3-SAVIOUR

因G-SAVIOUR在遊戲第二話被RAIVEN擊破，為了日後的戰事而開發的機動戰士，機體內的中樞電腦輸入了多部J-GAVIOUR的實戰記錄，所有性能都比G-SAVIOUR高，亦繼承了G-SAVIOUR的武裝轉換系統，是G-SAVIOUR的改良版本；武器方面除了基本三種外亦裝有鐳射槍連射的SUPER WEAPON，但彈數只有五次。



G3-SAVIOUR=INTENSIVE-ATTACK-MODE

基本G3-SAVIOUR的重裝備版，ARMOR和SHIELD的能源是眾機之冠，但HOVER的能源只比G-SAVIOUR多少許。背上兩口巨炮是機體的SUPER WEAPON，開炮時左右兩邊炮口會同時射出攻擊力極高的爆彈，爆彈在爆發時更會產生有攻擊力的爆風，令只接觸爆風的敵人也能受損傷。





G3-SAVIOUR=GROUND-ATTACK-MODE

G3-SAVIOUR=GROUND-ATTACK-MODE是眾部機體中筆者認為最好用的SAVIOUR，他屬於高速形機動戰士，更擁有無限HOVER，可以作無限噴射移動，但ARMOR和SHIELD的能源較少；這部G3-SAVIOUR有兩種SUPER WEAPON，分別是非噴射形態時的無限彈機槍及噴射形態時的追蹤導彈(有限)。





戰鬥畫面解說

在遊戲時畫面在右上角會以能源BAR顯示機體即時狀況，以下是所有項目的解釋。

HOVER	噴射器能量，變成噴射後型態後可高速四周移動，但會不斷消耗其能量，態解除能量BAR會自動回復。
ARMOR	SAVIOUR的能源、每關開始時都會因應機體數值以全滿姿態出戰，但不能回復。
SHIELD	鐳射盾的能量BAR，按╳或L1時機體會左臂會放出一能量盾，敵人攻擊時以盾擋格只會消耗SHIELD BAR的能量而不會扣ARMOR BAR的能量，若SHIELD的能量被扣盡時只要解除擋格狀態SHIELD BAR的能量會自動回復。



最速爆機攻略啟動



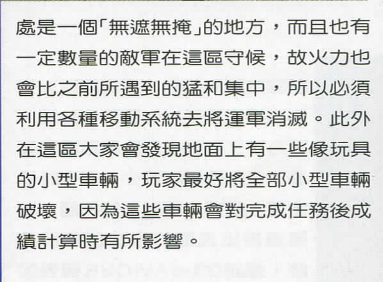
CHAPTER 1G 始動

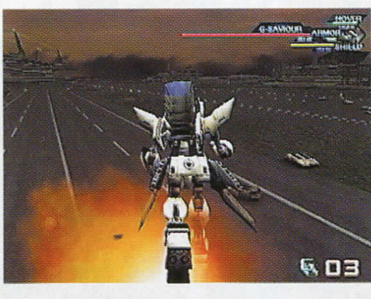
戰鬥目的：
向地球後的宇宙港進行突襲，取得控制權。

攻略心得

由於是第一關遊戲難度不算太高，玩家可以此關熟習一下有關操作。另外因遊戲設定除BOSS外所有敵方機體及建築都是一擊死，故玩家可用遠距離慢慢移近令畫面出現LOCK ON指標便使出便鐳射槍連發便可輕鬆過關，若玩家想以較好成績來完成遊戲那可以噴射狀態接近對手再施以射擊亦可，但要小心敵方機體在接近時使出鐳射劍，一次鐳射劍攻擊是可扣去一半ARMOR的。開始時玩者駕駛G-SAVIOUR由一海岸線開始攻擊，上岸後不久會遇到四個炮台，擊破後便繼續前進，這關共有兩個據點閘口，每個閘口都有六到八個炮台把守，但只須一槍一個炮台很簡單便可通過，通過第二個閘口後會去到一處地上有很多像跑道的地方，玩家這時要善用噴射移動和緊急回避移動，因各位也看到這處是一個「無遮無掩」的地方，而且也有一定數量的敵軍在這區守候，故火力也會比之前所遇到的猛和集中，所以必須利用各種移動系統去將運軍消滅。此外在這區大家會發現地面上有一些像玩具的小型車輛，玩家最好將全部小型車輛破壞，因為這些車輛會對完成任務後成績計算時有所影響。







BOSS戰
機體資料：
名稱　SPEAR HEAD
駕駛者　KLAUS

攻略心得

將所有敵軍全部消滅後再向內部前進便會到BOSS戰，今次的BOSS戰同樣因為是第一關的關係而不怎樣強，只須以遠距離戰應可輕鬆獲勝。



CHAPTER 2G之天敵

CHAPTER 2 Gの天敵

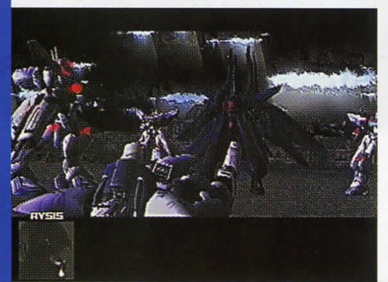
戰鬥目的：

因要安全地進行補給，便向已被荒廢了的殖民衛星進行調查，查探有否危險存在，希望可以殖民衛星作藏身之所。

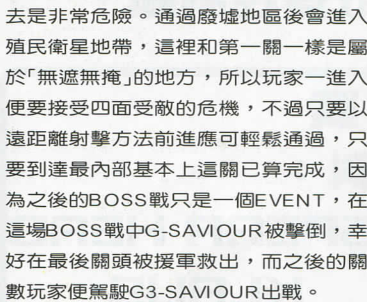
攻略心得

此關的起點不是在殖民衛星而是在因殖民衛星撞擊而變成廢墟的城市為起點，這關難度比第一關提高了很多，首先是地形方面，此關地形全直角路中有很多都是直角彎路故每次踏出彎角時都有可能被敵軍施以猛烈炮火攻擊，其二是在初期的路段所有彎角都會有大廈阻擋令玩家視線受阻，其三是同樣在遊戲初段有很多地方都

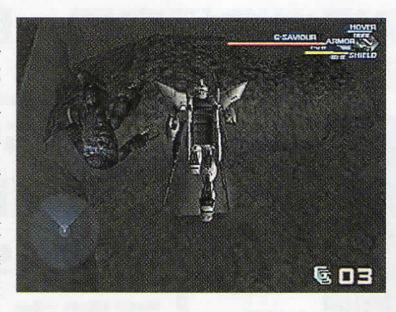




是敵人會站在一些玩家攻擊不到但他卻可作出攻擊的地方，這樣玩家便要受隨時被攻擊的危機；其四是這關敵軍的數目比上關多，特別是放有多台炮台的路段，危險性大增。說回攻略、這關一定要緊記一件事，就是每踏出一個彎角都要先確定彎角後沒有敵人，若沒有確定便貿然衝出



去是非常危險。通過廢墟地區後會進入殖民衛星地帶，這裡和第一關一樣是屬於「無遮無掩」的地方，所以玩家一進入便要接受四面受敵的危機，不過只要以遠距離射擊方法前進應可輕鬆通過，只要到達最內部基本上這關已算完成，因為之後的BOSS戰只是一個EVENT，在這場BOSS戰中G-SAVIOUR被擊倒，幸好在最後關頭被援軍救出，而之後的關數玩家便駕駛G3-SAVIOUR出戰。



BOSS戰

機體資料：

名稱　RAIVEN

駕駛者　RYSIS

攻略心得

這一戰其實不須任何心得，因只是一個EVENT，玩家可以站著不動任由電腦宰割，不過玩家也可嘗試打倒這超強的RAIVEN，可以將他擊倒的話會有隱藏機體使用也說不定。

CHAPTER 3G之鼓動

CHAPTER 3 Gの鼓動

戰鬥目的：

今次的作戰目的是將議會軍在一溪谷擁有巨大發電設施的秘密基地破壞，此外今次的任務會有一個時間限制，由任務開始到完結必須在5分鐘內完成，否則便會任務失敗。

攻略心得

今戰是首次駕駛G3-SAVIOUR出戰，此機所有性能都比G-SAVIOUR高，故玩家在機體操作上會更得心應手。而此戰因為多了一個5分鐘時間限制，玩家便不能再以遠處射



擊的方法來殺敵，這次應改以先高速接近再施以射擊擊倒敵軍，這方法比在遠處胡亂射擊準繩度高，使用時間亦較少。但有時候會遇上超過一部以上的機體，以高速接近攻擊的方法便會很危險，這時G3-SAVIOUR擁有的SUPER WEAPON便大派用場，

這部基本形的G3-SAVIOUR裝有的SUPER WEAPON是鐳射槍連發，若遇上多部敵方機體便可以高速接近加上鐳射槍連發，這樣便可以在短時間將多部敵方機體擊倒而不會有任何損傷(當然要有一定的操控技術)。將所有敵軍消滅後便會到達發電裝置內部進行BOSS戰將駐守的MS擊倒。



BOSS戰

機體資料：

名稱　SPEAR HEAD.C

駕駛者　KITE



攻略心得

這戰要小心的是敵方機體兩邊肩上的CANNON炮，它的威力可與G3-SAVIOUR重武裝版兩門巨炮爭一日長短，不過亦因為肩上的CANNON炮而令他出現一嚴重弱點、就是速度，他的速度比G3-SAVIOUR明顯地慢，玩家可根據這點而選用遠距離射擊法與他周旋，一段時間應可將他解決。





CHAPTER 4G之咆哮

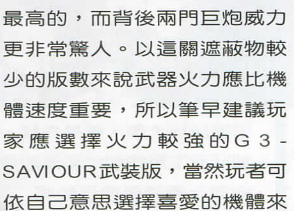
戰鬥目的：

今次的任務是一拯救行動，G3-SAVIOUR受命要將被挾持屬於1號殖民星的大使團拯救出來，而人質的位置就在是東京高速公路盡頭的建築物內。

攻略心得

這關的出擊機體除了基本型態的G3-SAVIOUR，已有多一部G3-SAVIOUR=INTENSIVE-ATTACK-MODE可以選用，此部機動戰士之前在機體介紹中提過，它的ARMOR和SHIELD是所有SAVIOUR中最高的，而背後兩門巨炮威力更非常驚人。以這關遮蔽物較少的版數來說武器火力應比機體速度重要，所以筆早建議玩家應選擇火力較強的G3-SAVIOUR武裝版，當然玩者可依自己意思選擇喜愛的機體來進行遊戲。這關的心得有數點，第一是要時常留意SHIELD BAR剩下多少能量，當差不多耗盡時便稍微向後退一下待能量BAR回復後才繼續前進，第二是若見到遠方有多個敵方目標便不用多想以CANNON炮攻擊，以CANNON炮炮彈的爆風作先鋒再接近進行射擊；第三是這關會出現和第一關一樣的敵方地上部隊，所以作戰期間要留意地上有否出現敵方部隊。只要以這種方法慢慢推進便可很容易到達大使團被禁錮起來的地方，進入後當然要進行一場BOSS戰才可完成任務。







BOSS戰

機體資料：

名稱　RAID

駕駛者　電腦AI

攻略心得

這次的BOSS戰是與一部無人駕駛的機動戰士進行戰鬥，對它的戰法難易度在於自身機體剩下多少CANNON炮，因為這是在一內外兩個圓形場地以四條橋連接起來的場地，玩家只要令自機與敵機分隔內外兩地，之後以CANNON炮在遠處進行射擊應可輕易將它解決；但是若玩家到達地剩下的CANNON炮數目不多便要進行比較辛苦的追逐射擊戰，玩家要一邊追擊敵方機體外也要有閃避對手攻擊的心理準備，所以此戰勝負的關鍵就在於CANNON炮的數目。





CHAPTER 5 疾風之G

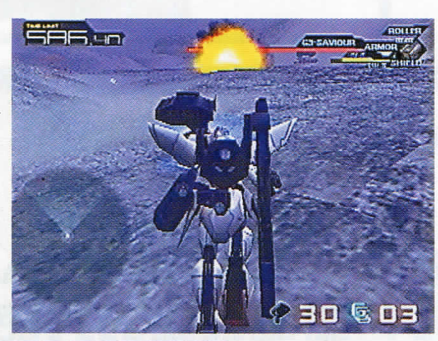
CHAPTER 5 疾風のG

戰鬥目的：

今的戰鬥目的是將敵方補給基地破壞，但鑑於該基地有保護罩保護，故必須先派人去將供應保護罩能量的能量供應裝置破壞，之後才可進行大舉進擊，而負責執行破壞能量供應裝置的任務當然是由主角G3-SAVIOUR去執行；另外這任務會加上一個10分鐘的時間限制。

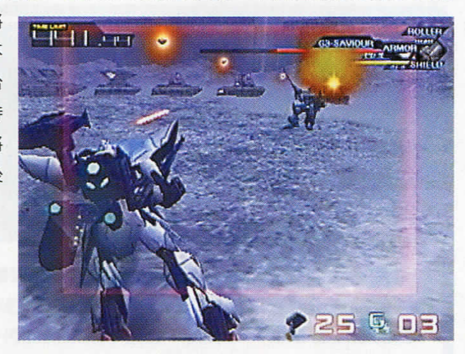
攻略心得

此戰玩家可用遊戲最後一部可使用MS，它就是G3-SAVIOUR=GROUND-ATTACK-MODE，此機體的特點是擁有的無限HOVER，玩家可盡情以高速移動射擊來進行遊戲，除基本武器外更擁有兩種SUPER WEAPON，





分別是非噴射形態使用的無限彈機槍及噴射形態使用的追蹤導彈(有限)，因機體擁有無限HOVER，所以ARMOR和SHIELD的能源BAR會較少，此機除了有兩種SUPER WEAPON外亦同時擁有兩種基本射擊武器，一種是非噴射型態時使用的鐳射槍，另一種是噴射型態時使用的波動炮，鐳射槍不再作介紹，波動炮的威力非常驚人，它擁有貫穿能力，即以當兩部機體以直線站在一起時便可一擊將兩部機體同時擊倒，但是這波動炮有一缺點就是每次在發射後都會產生一鼓強勁的後座力，玩家要留意控制技巧。這關的攻略心得基本上與第三關一樣，因為這關附帶一個10分鐘的時間限制，所以玩家應以最短時間到達目的地為目標；這關炮台的數目比機動戰士多，而且大部份都是多座炮台集中在一起，此時玩家可使用追蹤導彈一舉將所有炮台擊毀，不過若想之後對BOSS戰時較輕鬆便最好將所有追蹤導彈留下不用，以射擊摧毀炮台便可，原因留待BOSS戰時再說。將最後的炮台陣擊破後便會進行BOSS戰。



BOSS戰 機體資料：

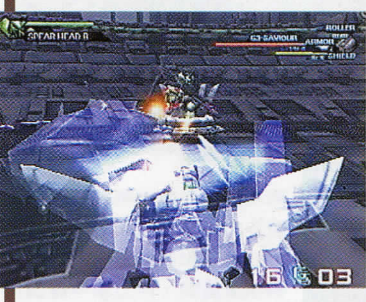
名稱　SPEAR HEAD.B

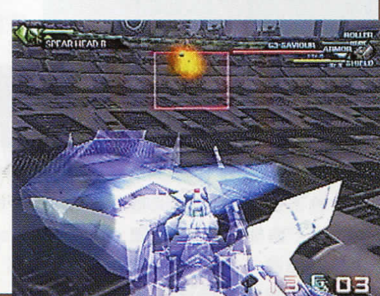
駕駛者　WINN



攻略心得

此戰除了要留意敵方機體的攻擊外也要留意場地的變化，因為整個場地會以隨機形式放出帶有攻擊力的電流，這些電流的攻擊力不能小觀，三擊除時可將普通型G-SAVIOUR擊破；而對BOSS的方法就要看玩家剩下多少枚追蹤導彈，若有不少數量的話便可在遠處以追蹤導彈將對手能源削減一送份，餘下便可以技術射擊將之擊破，在此筆者有一方法提議給大家，就是先找一處沒有電流攻擊的位置，在以非噴射狀態下用鐳射槍和無限彈機槍向對手射擊，因只要機體是面向對手機體便會自動將對手LOCK ON，這樣對手在遠時會被鐳射槍擊中，在近時會被機槍射中，但要留意一點若對手太過接近便要停火另找一個安全位置再次攻擊。







CHAPTER 6 G 降臨

戰鬥目的：

今次的目的是要將敵方的機動戰士製造工廠破壞，因為從情報員的消息中得知敵方正在製造一從無人駕駛的機動戰士，這批機動戰士完全是為了戰爭而生，它們只會向敵人進行攻擊，除非它們被完全消滅才會停止攻擊，為了阻止這批殺人兵器出現便打算將整個兵工廠破壞。

BOSS 戰

機體資料：

名稱　REID x2

駕駛者　電腦 AI



攻略心得

這關的地形和殖民衛星廢墟差不多，都是由很多直角組成，不過通道的闊度卻不小，時常因通道太窄而出現閃避不及中彈的情況，所以筆者提醒玩家要時常留意SHIELD BAR的剩餘量，當看到差不多扣盡時便要後退一下待回復後再繼續前進。基本上這關的難度不是太高，若玩家是以G3-SAVIOUR=GROUND ATTACK-MODE來進行遊戲的話應該很快便可到達BOSS戰地點。





攻略心得



此戰玩家要同時間對付兩部無人駕駛的機動戰士，玩家不要跟它們進行近身戰，因它們的鐳射劍攻擊力非常高，一不小心便會被兩劍之內擊倒，最安全的方法就是在遠處施展波動炮射擊，但在遠處也要留意與對方的距離，因它們除了近身戰的攻擊力奇高外，遠距離武器榴彈爆彈也有非常高的攻擊力，所以玩家一定要留意兩者的距離。此外玩家在留意場地的變化，因為今次的場地和之前那關一樣會自動攻擊，大家留意當場地中間出現變動時便要立即走到場地四邊的遮蔽處找掩護，之後便會看到場地中間會以十字形出四條激光，這些激光的攻擊很大，同樣只須三擊便可將自機擊毀，但這些攻擊只會對玩家造成損害，對對手是是不會造成任何傷害的，所以玩家要一邊留意對手的移動距離還要留意場地的變化。

CHAPTER 7 G 再臨

戰鬥目的：

曾經將其在東京勢力瓦解的議會軍，收到消息他們再次在東京出現，而且勢力更因為與其他地區基地的MS隊伍合流而大大增強，今的的任務就是再一次將議會軍集合的力量瓦解。

攻略心得

今次的地形和CHAPER 4一樣都是在東京高速公路中進行，筆者建議玩家使用有無限HOVER的G3-SAVIOUR=GROUND-ATTACK-MODE，因為這關所有敵軍其實是可以不用理會的，玩家只須一直向前衝去到BOSS戰的地點便可，不過這會影響任務完結後的分數，不過大致上這關的攻略都是以高速移動接近再以射擊解決對手，因為遊戲的設定是一擊死，所以不用怕會一擊不能將敵軍消滅。這關唯一要留意就是在地上會出現敵軍地面部隊，若想取得好成績便要將他們一拼消滅。



BOSS 戰

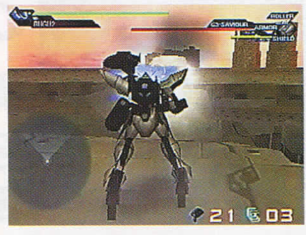
機體資料：

名稱　BUGU 2

駕駛者　RITE

議会軍MS 「ブグ2」

攻略心得



今次的BOSS戰場地和第四關一樣都是在一處內外兩個圓形場地以四條橋連接起來的場地，而今次的四條橋是會移動的，這種場地對重武裝G3或無限HOVER G3都非常有利，因為只要與敵軍機動戰士分隔兩地重武裝G3可用CANNON炮向對面的敵軍攻擊，若是無限HOVER G3便可用追蹤導彈，只要將敵我分開再施以射擊法要勝根本不是難事。

CHAPTER 8 決戰之G



戰鬥目的：

這是遊戲的最後一關，亦是遊戲最後一個任務，內容是要將剩下的餘軍消滅，而場地就是G-SAVIOUR曾經被擊毀的地方，這次是最後一戰，宇宙的自由就在於今次的戰果。

攻略心得



這關的地形結構已不用多說，唯一要說的就是此戰的敵軍數目比上次多一倍，所以玩家要非常小心行事，而攻略法在這關已不重要，總言之就是全力以赴，到達BOSS戰地點便可。

BOSS 戰

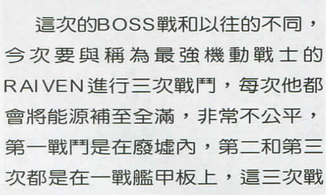
機體資料：

名稱　RAIVEN

駕駛者　RYSIS



攻略心得



這次的BOSS戰和以往的不同，今次要與稱為最強機動戰士的RAIVEN進行三次戰鬥，每次他都會將能源補至全滿，非常不公平，第一戰鬥是在廢墟內，第二和第三次都是在一戰艦甲板上，這三次戰鬥筆者認為最好用的機體必定是G3-SAVIOUR=GROUND-ATTACK-MODE，因為他擁有無限HOVER，可以與對手展開追逐戰，因為對手的攻擊力奇高，就算是用鐳射盾擋都只能擋下兩次攻擊便要進行回復，而且相信高速移動中回復SHIELD BAR能量必會比步行中回復來得安全，而與他的戰鬥方法頭兩次都是以高速移動射擊法進行，而最後一次只須站著不動給他圍著自機轉圈，之後便以無限機槍使出自轉攻擊，這樣不消一會便可將最後的敵人RAIVEN擊倒。



後記





總括來說G-SAVIOUR這遊戲只是一隻中等遊戲，遊戲中所有機動戰士的動作雖然十分流暢，但在控制方面卻設計得非常差，竟然連左右回轉也不可由玩者控制，必須與帶移動一起進行才可轉換方向，令玩者覺得十分遲鈍；而機體的攻擊方式仔實在單調得很，除了鐳射槍、鐳射劍、SUPER WEAPON和SMA外便沒有其他攻擊。最付筆者覺得混帳的就是遊戲的任務過於平凡，雖然遊戲也有其故事，但是整個故事就只用那幾張人物樣貌圖片及幾句對話來表達，實在非常馬虎，而且遊戲在視點顯示方面亦有問題存在，在使用第二個視點時筆者總覺得在近身戰時不能看清前面的狀況，雖然可以用右邊STICK來改變視點，但試問筆者何來有三隻手去控制移動、攻擊和視點？？總言之若果閣下不是絕對的高達支持者便不要太期待遊戲會帶給閣下任何驚喜，「非常」喜歡高達的玩家還可以一試，若不是的話便……



職「業」特「攻」隊

軟硬事件簿

《Close Combat: Invasion Normandy》速報

這是遊戲系列中的第5代，雖然並沒有什麼革命性的突破，但是它將帶領玩家們到一個大家都能同意這是影響二次大戰的重要戰役。從猶他海灘搶灘到瑟堡包圍戰，《Invasion Normandy》這款以班為單位的即時戰鬥遊戲，將是戰鬥神將系列中玩家們最期待的遊戲。有許多玩家想要的是介於容易讓人手忙腳亂的即時戰略遊戲與傳統回合制戰棋之間的遊戲，而《Invasion Normandy》就是綜合這兩種遊戲特色的作品。(IKI)



《工人物語》免費小遊戲

Blue Byte發表了以《The Settlers》系列遊戲為基礎的免費小遊戲《The Settlers—Smack a Thief》。這個遊戲將會在9月底於BLUE BYTE GAME CHANNEL上免費供人下載。玩家們將必須用游標來打掉那些維京海盜，以保衛金礦免於被盜取。同時也可以呼叫一群羅馬士兵前來支援。不過這些士兵很容易打瞌睡，所以玩家們必須適時地用游標把他們給打醒。(IKI)

《X-COM Enforcer》遊戲新畫面

Hasbro Interactive最近公佈了他們最新遊戲《X-COM Enforcer》的新遊戲畫面了！遊戲是由Hunt Valley studio所製作發行，使用了《Unreal》的引擎，遊戲預計將在2000年末發售。如對本作甚感興趣，請留意本刊，我們將為各位作繼續的報導。(IKI)





超過300種魔法系統的《Etherlords》

由Nival Interactive和Ravensburger Interactive共同合作推出的《Etherlords》是一款回合制戰略遊戲，當中加入了魔法戰鬥、卡片對戰、以及策略資源管理。遊戲中有一個充滿各種角色的全3D世界，有超過300種魔法的法術系統，以及擁有各種不同特效及動畫的一對一格鬥。特別的戰役系統將讓玩家有機會在網路上對戰。遊戲暫定於2001年秋季發行。(IKI)

《Pro-Rally 2001》遊戲特色

《Pro-Rally 2001》是由Ubisoft推出，在遊戲中玩家可以使用15部官方認證的賽車，在24個舞台上奔馳。而這24個舞台都是以全世界12個國家的賽車路線為基礎設計的。遊戲將於2000年11月在PC上發售，預料這將會是一隻表現不錯的賽車遊戲。(IKI)



《Gunman Chronicles》新畫面



Sierra公布了《Gunman Chronicles》的新畫面，遊戲畫面及3D射手都是以《Half-Life》的引擎所繪製。這款遊戲是款單人進行的PC遊戲，玩家可以在五顆尚未開發的星球與許許多多的居民接觸並與敵人戰鬥。數萬張真實的貼圖與超幻想的建築物，將會吸引玩家的目光。(IKI)

《Warrior Kings》網站啟動

Sierra和BLACK Cactus已經為遊戲《Warrior Kings》啟動了一個新網站(http://www.blackcactus.com/gamepages/thegame.htm)，網站上有關於這款遊戲更詳細的資料，以及遊戲畫面。《Warrior Kings》是一款3D即時戰略遊戲，預計在2001年第二季發售在PC上。如對本作甚感興趣的玩家，大可以Click上此網去看看。(IKI)

暗殺者來襲《Diablo II》

Blizzard Entertainment已經宣布有關《Diablo II》資料片的計劃。遊戲中將有兩種新的角色——Druid與Assassin，兩者均有30種獨特的法術。在野蠻人高地將有一個新的關卡，可用新的角色來玩Game Disc中4個大關，也有新的怪物、武器、鎧甲與魔法道具等等。資料片現在正由Blizzard進行開發，並預計於2001年上半年發售。(IKI)



連續錄60小時的數位錄放影機登場！

ReplayTV宣布，擬在9月底推出一款可連續錄六十小時的數位錄放影機。該公司指出，這款名為ReplayTV 3060的新產品，將使用Maxtor的DiamondMax 60硬碟，它不但能夠增加儲存容量，還可以降低使用時的耗電量、發熱程度、與噪音。ReplayTV表示，ReplayTV 3060的正式售價將訂為799美元，但如果用戶現在立即透過該公司網站(www.replaytv.com)、及其他數個特定電子商務網站訂購，則可享有折價100美元的優惠。(IKI)

BY 隨風

聲優星網



隨風又跟大家見面了，請多多指教！不知大家是否有留意上期的專題呢？日本的聲優結城比呂(Hiro Yuuki)先生來港參加CW9呢！既然如此，隨風也應應景，今期為大家介紹有關聲優的網頁吧！



嵐音

http://lanyin.uhome.net/

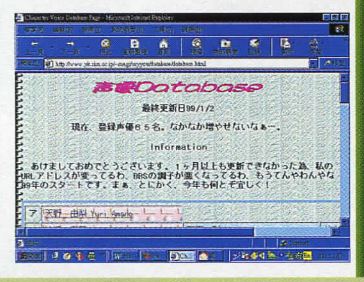


由台灣FANS所製作的結城網頁，在當中可以找到結城的資料、訪問、作品、聯絡方法及相片等，雖然更新速度不太快，不過資料尚算齊全，可惜有關結城本人的資料卻比較少，而且很多部份也沒有完全翻譯成為中文。不過對於想知道有關結城的資料，卻又不想看日文或英文網頁的朋友來說，這個網頁是不錯的選擇。

CV database

http://www.yk.rim.or.jp/~magi/sayyou/database/database.html

雖然網主已經很耐沒有更新此網頁，可是當中的資料卻是十分齊全。有數十多個聲優的資料，而且當中的資料亦十分齊全，包括聲優的基本資料、出演作品、及相關網頁/資料等，若各位想找自己喜歡的聲優的資料，不妨來這個網頁看看，也許會發現一些意想不到的驚喜呢！最後，這是一個日文網頁。



officialPFM

http://members.aol.com/officialPFM/

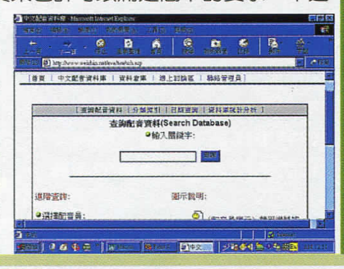
結城所組織的樂隊P.F.M(Platonic Force Mode)的官方網頁，是一個日文網頁。在這個網頁中可以找到有關樂隊及成員的資料、成員之間對彼此的看法，P.F.M的最新消息，還可以下載他們CD歌曲的試聽版，各位FANS可不要錯過呀！另外，還有三位成員各自的專欄，分別是「Platonic room」(Hiro)、「Force room」(Kenji)及「Mode room」(Sho-ichi)，這兒有他們自己寫的近況喲！最後，有空別忘了去留言，因為他們有可能會親自回覆呢！



集音小築

http://www.weishin.net/ava/tva/sch.asp

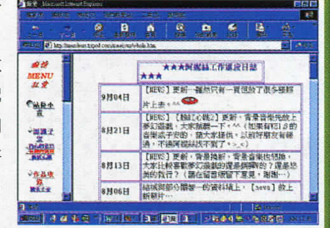
收集了相當多有關中文聲優資料的網站，若各位想找中文配音員資料資料的話，到這個網頁來也許可以滿足閣下的要求，不過雖然有為數不少的聲優介紹，可是當中的資料並不太詳盡。若各位想要的是日本聲優的資料也不是沒辦法，因為網頁收集了不少以中文為主的中文及日文的聲優網頁，相信總有機會找到想要的資料。



痴情狂愛

http://members.tripod.com/meeiyuz/whole.htm

子安武人的台灣FANS所製作的網頁，當中有很豐富的資料，例如子安個人的資料、照片、訪問、以及日本雜誌的報導等，網主也收集了不少，可見花了不少心思。除了子安的資料外，亦有關於動畫、CD的報導，大概都是介紹作品中有什麼人配音，還有數位聲優的介紹，同樣資料齊全哦！最後，網主好像正在設立子安武人的FANS CLUB，FANS就不要錯過了。



月之家

http://tukinoie.hypermart.net/

有極多的動、漫畫及聲優的歌詞，而且更新速度很快，資料亦很新、很齊全，另外，網頁內亦有很多的動畫歌曲可供下載，各位不妨來看看有沒有自己喜歡的聲優的歌曲吧！除了有關於聲優的資料，若閣下是製作網頁的愛好者的話，此網有不少CGI程式可供下載，大部份是把日文的原程式中文化，對不懂日文者作用頗大。



夏色Celebration

火熱的夏日、火熱的戀愛感覺

BY隨風

生產商：	FAMILY SOFT
發行商：	業訊國際
發售日：	預定9月
遊戲類型：	SLG

雖然炎熱的夏日已經慢慢過去，而漫長的暑假亦已經完結，不過若各位想再次感受夏日的感覺、又或是想再次「放暑假」，不妨試試這隻《夏色Celebration》吧。因為故事的主角剛剛開始其漫長的暑假，到底各位玩者會怎樣使用主角的暑假呢？是乖乖的溫習、還是四處遊玩，再不然就裝扮得整整齊齊，四處泡女孩囉？



～京野 夕凪 編～

我們的主角—

此作的主角是一位平凡的高中生，雖然今年已經高三，可是一直都是什麼大作為。他的成績不算太差，樣貌也可以接受，運動亦不見得突出，而其興趣也跟一般男生沒分別，都是泡泡女生，反正就是一個平凡到極點、隨處可見的人。而今次他正打算使用暑假期間來跟同學約會，又或是到外面認識不同的女性，到底在暑假完結前他能否找到最愛？



老爸，你玩我嗎？—

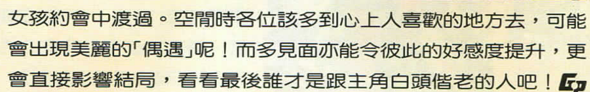


～高瀬 絵里菜 編～

正當主角在暑假那三星期找到最愛，並把她帶回家給父親大人過目時，父親竟然介紹了一位女生給主角認識，並說她就是主角的未婚妻。雖然在暑假剛開始時，父親曾強迫主角21號一定要回家，並說有重要的事告訴他，可是主角又怎會料到是這麼一個「大驚喜」呢？他只有夾在情人與未婚妻(或是父親)之間，不知道該如何取捨，而女孩們又該何去何從呢…？

四處走走—





主角雖然夾在情人與未婚妻之間，可是還是先要出現一位情人才可以選擇吧？在回家前的三個星期，主角將會在學習、打工及跟女孩約會中渡過。空閒時各位該多到心上人喜歡的地方去，可能會出現美麗的「偶遇」呢！而多見面亦能令彼此的好感度提升，更會直接影響結局，看看最後誰才是跟主角白頭偕老的人吧！

超時空英雄傳說3～狂神降世～

狂神一出，誰與爭風？

BY隨風

生產商：	宇峻科技
發行商：	宇峻科技
發售日：	預定9月
遊戲類型：	RPG

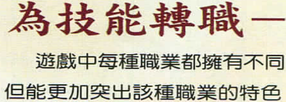
誰說遊戲跟玩者不能作全接觸？今次介紹的這隻遊戲，連劇情都是由玩者所編寫的呢！此話何解？因為此作的劇情是由公開徵稿，再選出最優異的劇本來成為遊戲的劇本。因此不但新鮮感十足，再加上前作已有的特色，相信此作也是令人期待之作吧？



故事吸引嗎？—

故事的主角克荷林原本是亞美尼亞安的少主，由於他生於有著各種不同理念互相衝突著的世代，例如是傳統對抗潮流，宗教又與政治相沖，因此國與國之間出現很多衝突，而且戰爭連連，克荷林就是在一場名為「聖戰」的戰爭中失去了一切。他為了復仇於是加入了傭兵團，希望有朝一日可以消滅這次事件的罪魁禍首艾普洛，可是在復仇之前，他卻在一件血案中認識了足以改變他一生的神秘少女－貝里奇娜。





為技能轉職—



遊戲中每種職業都擁有不同的技能，它們不但能更加突出該種職業的特色，而且每種技能都十分強大好用呢！若各位想嚐盡所有技能的話，就要不斷轉職了，因為只有成為該種職業才能習得技能。不過遊戲中一共有15種普通職業、9種高級職業，重要角色還有可以升級的隱藏職業。而職業更分為人類或非人類職業，相信要全部得到可不是容易的事呢！



多重故事劇情由你改變—

隨著遊戲發展，會不斷出現不同的事件需要由玩者解決，解決方式除了會改變隊友的好感度之外，還有機會直接影響玩者的名聲。先說隊友方面，由於遊戲設計得十分「人性化」，每個角色有自己的性格及思想，因此當同隊中出現分歧時，該如何決擇就成了一門重要的學問了。而名聲方面，當玩者完成了某些特別事件後可以得到稱號，例如是「救世主」，若玩者得到好的稱號，不但會令士氣上升，連城鎮的人民亦會以友善的態度來對待玩者呢！

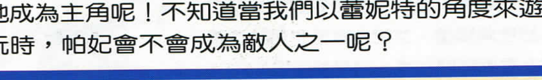


BY 隨風

小魔女蕾妮特

發行商：	大宇資訊
發售日：	未定
遊戲類型：	SLG
系統需求：	WIN95/98

呵呵呵，今次的主角是我



大家還記得以前曾推出過一隻名為《小魔女帕妃》的遊戲嗎？當中那個粉紅色頭髮的可愛小女孩就是帕妃喇！而跟帕妃同年，好勝的蕾妮特大家又是否記得呢？今次介紹的作品，將會由她成為主角呢！不知道當我們以蕾妮特的角度來遊玩時，帕妃會不會成為敵人之一呢？

唉，都是好勝惹的禍—

上次帕妃是為了還債才要努力經營魔法屋，不知道蕾妮特又是為了什麼而要儲錢呢？原來她眼看帕妃的魔法屋越來越好，因此便努力地學習新魔法以充實自己。不幸地她在一次試驗中發生爆炸，雖然沒有受傷，可是卻把父親鍾愛的陶瓷「天鵝之淚」弄壞了。為了把「天鵝之淚」修好，她必需在半年之間賺取50萬。不過蕾妮特除了經營魔法屋之外，平時還要上課，到底她能否在半年之內順利把「天鵝之淚」修好呢？

工作、課業、朋友—



於平時的日子，蕾妮特大多前往魔法學院學習魔法的調合及為新魔法找靈感，放學後就可以回到魔法屋調合魔法物品，又或是到郊外採集新材料，有空的話可以多到各個場景去，因為除了有可能遇到意想不到的人外，亦有機會可以得到不同的消息，一舉數得！而魔法屋的經營則有妹妹可可特幫忙，不過對於客人特定的商品可是要由蕾妮特親自接受呢！

以不同眼光看世界—



其實此作的遊戲時間跟前作《小魔女帕妃》是一樣的，因此前作有的事件今集亦有機會發生。不同之處只是上集是以帕妃的角度來解決事件，而今集則是以蕾妮特的眼光來看世界，不知道是否又會另有一番的滋味呢？不過相信帕妃跟蕾妮特解決事件的方法一定很不同，性格相差太大了嘛！ Gp

---

BY 隨風

叫我貝多芬

發行商：	華彩軟體
發售日：	預定9月
遊戲類型：	ETC
系統需求：	WIN95/98

音樂熱入侵電腦

家用機的音樂熱潮一直沒有退散的跡象，而電腦遊戲這一邊，音樂遊戲也在偷偷起革命呢！之前已經推出過「跳舞機」及「打碟機」，而今次介紹的遊戲筆者個人認為比較像是「鋼琴機(Keyboard Mania)」，也許是因為隨遊戲購買的是一個KEYBORAD及電子琴鍵盤兩用的鍵盤啦！不過此作只有6條音軌，比起「鋼琴機」那十多二十個琴掣要容易得多吧？



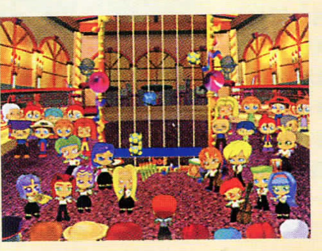
玩法簡單容易—



此作的玩法跟一般音樂遊戲沒大分別，同樣地是當六條音軌上的音符到達底部的藍線時，玩者便要在鍵盤上按下相應的按鈕，相信對於各位音樂遊戲的老手來說，此作並沒有太大困難吧？當玩者在遊戲中不斷得到好成績的話，在畫面上的觀眾會出現一個很陶醉的表情，而遊戲亦會出現「佩服佩服」等字眼來讚美各位一番(可是別只顧欣賞讚美聲而忘了按鍵)；反之若不斷失敗的話，可是會噓聲四起的，而四周的人還會露出很無奈、不高興的表情呢！到底各位是「噪音大王」，還是「天才音樂家」呢？



一碟兩味—



除了《叫我貝多芬》之外，遊戲中還收錄了另一套軟件《音樂小神童》。各位可以使用此套軟件親自編制樂曲，無論是古典樂還是流行曲皆不成問題，讓你一嘗成為作曲家的滋味，有興趣的朋友可就不要錯過了！到底各位會否發現原來自己是一位天才小作曲家呢？這就不得而知囉。 Gp



腦人谷



一般充滿中國風味的角色扮演遊戲通常都是改編自小說，不知道各位是否覺得有點悶了呢？不過今次所介紹的這隻遊戲，雖然滿載著中國的味道，可是卻不是改編自什麼小說漫畫。如此原汁原味的故事，又是否更能吸引各位的注意，得到各位的喜歡呢？

By 隨風



生產商：	會宇多媒體
發行商：	會宇多媒體
發售日：	預定10月
遊戲類型：	RPG

愛情結晶品—



遊戲的主角名叫南官飛雲，他的父母原先為皆在自己國家位高權重，可是由於其父親身處的南宋以及母親所處的金國不斷戰火連連，結果兩人只好離開自己的國家，過著與世無爭的生活。因為南官飛雲是他們兩位文武奇才的愛情結晶，再加上後天得到他們好的培育，因此不論武力、智力等皆有不錯的能力，最後夫婦兩人決定讓他獨個闖天下，到底會遇到些什麼呢？

少年獨個闖天下
會遇到什麼？—



之前亦提過遊戲的故事將是全新製作，玩者將會扮演主角南官飛雲，憑著一身絕技，但卻不知人間險惡地獨自行走江湖。到底主角將會遇到什麼人、什麼事呢？是偶遇一生中最愛的女子，共譜家庭？還是得到高人相助，令自己的技術再上一層樓？又或是什麼都做不了，呆呆地返家？這些皆是未知之數，結局就由玩者自己來決定囉！

戰鬥模式—



遊戲採取即時戰鬥模式，亦即是當玩者看到敵人後並不用進入任何戰鬥畫面，而是直接對敵人作出攻擊，緊張感十足呢！亦正因為如此，當玩者看到敵人後可立即施展特殊攻擊，不用慢慢調整方向，再加上遊戲所公佈的強大系統－即時繪圖引擎，同時處理1000個畫面不再是夢想。各位即使遇上了千軍萬馬也不用怕會當機或延遲，完全可以享受到多人大混戰的樂趣！

腦作講

By 隨風

生商(發行)商：	台灣帝技爺如(智冠科技)
售價：	240元(首批限量版)
遊戲類型：	RPG
好玩度：	★★★★

鍊金術士～瑪莉
成為最差勁學生，繼續你的鍊金之旅



改遍自家用機的遊戲，內容大置上跟家用機差不多，最大分別大概是由日文變成中文吧！(笑)另外，亦加入了不少有趣的小東西，例如是計算機、小時鐘、桌布、螢幕保護等，雖然實用性不大，卻足以讓各位的電腦改頭換面，讓瑪莉日日夜夜都陪著各位吧！

遊戲特色多多，有趣得多？—



基本上遊戲玩法、事件等，跟日文版是完全沒變的，因此對日文版的舊玩者來說並不會有太大問題(言語上可能會有點問題，因為剛開始各位一定看不明那些物品的中文譯名)。最特別的是隨著遊戲進行，會出現不少小遊戲供玩者遊玩，這些事件還會直接影響玩者是否能得到某些物品或完成某些事件呢，它們將會於結局後儲在附錄集中讓各位隨時遊玩！結局方面一共有七個，不知是否遊戲的「特典」呢？那些結局竟然未出現便能在附錄集「重溫」，這是好還是不好呢？

特別事件多多，煩麻多多？—



遊戲中亦會出現不少的特別事件，他們會向玩者請求一些特別物品，當玩者成功後將可以得到一些不易得到的特殊物品。而當玩者的知名度有一定程度後，除了特別事件外，亦會發生普通的上門委託，若接受並完成的話，可得到的金錢及名聲將會比較多呢！另外，亦會出現不少其他的事件，例如認識王子、好朋友生病、祭典等，有時還會有美美的CG看呢！

小評語



由於遊戲只是由家用機移植到電腦上，因此各方面皆沒有多大改變，最大特色相信只是新追加的小功能如計算機，及遊戲中新加入的小遊戲等。可是跟二代比起來，一代的遊戲性還是不太足夠，例如在戰鬥方面，為什麼請了兩個冒險者後，還是不夠敵人利害？百思不得其解呢！

TEXT：IKI

America

發行商：	Data Becker
發售日：	2001年春季
遊戲類型：	SLG
系統需求：	WIN95/98

讓你了解美國西部的開拓史





SLG遊戲相信大家也玩過不少，然而，大家對歷史SLG的興趣又有多少？這款即將由Data Becker公司推出的即時戰略遊戲《America》，是一個有關美國西部開拓史的遊戲。以下，大家不若欣賞一些有關遊戲的畫面。





遊戲背景

有一點不得不提，就是由於這款遊戲的時空背景，是設定在美國南北戰爭後的幾年，故玩者在遊戲中必須要開拓家園、征戰、或是建立國家，同時還要抵禦原住民、墨西哥人、和土匪頻繁的襲擊。遊戲分成4個陣營共計40個任務。大家可以體驗開墾美國大西部的豪情，扮演美墨交戰時的保安警力，甚至感受一下在加州的掏金熱期間一夕致富的快感。《America》預計在今秋透過各個零售商與網上市舖貨。如對本作甚感興趣，請留意本刊，我們將為各位作繼續的報導。



Sanity: Aiken's Artifact

Fox Interactive

TEXT：IKI

發行商：	Fox Interactive
發售日：	2000年9月
遊戲類型：	ACT
系統需求：	WIN95/98











喜歡ACT遊戲的玩家有福了！也許不少ACT玩家(高手)也認為近期的ACT遊戲太流於單調，因而感到異常乏味。如果是這樣的話，各位千萬不要錯過以下介紹的遊戲了。因為以下介紹的《Sanity: Aiken's Artifact》，是Fox Interactive即將推出的一款動作冒險遊戲。

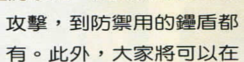




遊戲特色



玩者在遊戲中扮演了Cain這一位國家Psionic控制部門政府探員，大家將會使用自己的心靈能力、或者可以說是天賦(Talent)，來打擊來自於恐怖份子的Psionic犯罪，並且藉此拯救整個世界。在整個遊戲超過二十個關卡中，玩者將會獲得、並且釋放出超過八十種的Psionic天賦，這些能力有的是攻擊用、有的是防禦用，從毀滅性的火球攻擊，到防禦用的鏗盾都有。此外，大家將可以在多人連線模式中購買補充包(Talent Packs)。最後，遊戲最多可容納有8名玩家在競技場型態以死鬥模式中進行測試。《Sanity: Aiken's Artifact》予定於將會在今年9月現身於各大零售店，相信到時在眾電腦玩家中將開始蔓延一場瘋狂的戰鬥。





Z2

TEXT：IKI

發行商：	EON
發售日：	2001年第1季
遊戲類型：	SLG
系統需求：	WIN95/98

《Z》堂堂回歸！



相信各位熱愛SLG遊戲的電腦玩家也不會忘記《Z》(台譯：《Z 字特攻隊》)罷！最近Bitmap Brother公司宣佈，EON公司已取得該公司即將發售的未來戰略戰爭遊戲《Z2》(《Z字特攻隊2》)的全世界發行權。(EON是在Bitmap Brothers公司自GT Interactive公司取回《Z2》的發行權後，擊敗多家發行廠商後才爭取到發行這款遊戲的權利。)各位《Z》擁躉聽到這消息，是否立時頓覺熱血沸騰？





遊戲特色

話說回來，《Z2》是即時戰略遊戲《Z》的續集。據消息透露，本集除了《Z2》遊戲本身之外還附有一些小遊戲集，其中包括一款科幻的太空運動遊戲《Speedball 2100》。本集《Z2》更重現了第一集中充滿未來風的太空戰場、色彩耀眼的戰鬥機器人。此外，貴為名作續篇《Z2》的故事架構不僅比前作更大更好(這次是全3D環境)，連遊戲中的AI人工智慧也比前作來得更強，同時也添加了新載具與新武器，讓玩家來控制與享受徹底破壞的快感。





Necrocide: The Dead Must Die

世界的命運就掌握在女主角手中！

大家喜歡以吸血鬼為題材的遊戲嗎？其實除了《Vampire:The Masquerade-Redemptin》外，大家還有另一選擇。因為製作《Comanche》、《F-22 Lightning III》、以及《Delta Force》(《三角洲部隊》)的NovaLogic，宣佈了他們下一款遊戲《Necrocide: The Dead Must Die》，正是一套以吸血鬼為題材的動作類型遊戲，同時這款遊戲預計會在2001年第二季推出。

發行商：	NovaLogic
發售日：	2001年第二季
遊戲類型：	ACT
系統需求：	WIN95/98

復仇‧‧‧‧是吸血鬼的宿命嗎？

玩家扮演的角色是一個復仇女獵人，雖然她過去因為某種原因被變成了吸血鬼，但是他要消滅所有敵人部落，來拯救世界，因此世界的命運掌握在女主角的手中。遊戲設定在真實的現代世界，人們要對抗狼人、降靈術師、僵屍、吸精魔、惡魔及地獄使者等怪物。女主角要使用傳統及高科技武器與她特殊的吸血鬼能力，來對抗這批惡魔的毒牙。遊戲的3D畫面與《Delta Force: Land Warrior》用的是同樣的引擎，但是《Necrocide: The Dead Must Die》卻擁有廣大的戶外環境以及非常複雜的洞穴結構環境供玩家探險，相信會令玩家的冒險變得更加刺激。

TEXT：IKI

Ground Control: Dark Conspiracy

資料片情報確認

發行商：	Sierra Studios
發售日：	予定2000年第4季
遊戲類型：	SLG
系統需求：	WIN95/98

近年PC遊戲界興起了推出資料片來延長遊戲壽命的有趣現象，Sierra Studios發表了該公司3D即時戰略遊戲《Ground Control》的正式資料片《Ground Control：Dark Conspiracy》，目前正由位於芝加哥的High Voltage，與位於瑞典的Massive Entertainment合作製作，目前暫定於2000年的第4季發售。

資料片特色

這套資料片中將包含15個新的任務、新的地形與環境、帶著新單位的第三勢力、新增原陣營武器以及連線模式。資料片中仍延續著與「Order of the New Dawn」(新生黎明騎士團)之間的戰爭。就如同



在遊戲主程式碟一樣，玩家可控制一小隊士兵、裝甲部隊、飛艇與其他單位，並為爭奪這世界的控制權而戰鬥。然而，玩者須留意是，要執行資料片時，仍然須要有遊戲主程式碟。如繼續有本作的最新消息，請留意本刊，我們定當為各位作進一步報導。

TEXT：IKI



Hidden & Dangerous 2

充滿危機感的即時戰略遊戲！

發行商：	Talonsoft
發售日：	予定2001年初
遊戲類型：	SLG
系統需求：	WIN95/98

在眾多即時戰略遊戲中，《Hidden & Dangerous 》(台譯：《危機最前線》) 能令玩者留下深刻印象，可見她並非一般貨色的SLG遊戲。最近，Talonsoft公佈了Illusion Softworks即將上市的遊戲《Hidden & Dangerous 2》的一些新畫面，《Hidden & Dangerous 2》是《Hidden & Dangerous 》的續集，是以小隊為基礎的戰術戰鬥遊戲。



續篇新特色



《Hidden & Dangerous 2》是一款動作與即時戰略遊戲，它包含了非傳統特徵的組合：即時戰略和動作的成分與部分的戰略運用。這個最新的版本有新的特色與極為漂亮、真實的3D繪圖，它是以全新的Isanity 2引擎所製作出來的。這個引擎的新部分包括即時陰影、真實物體物理和物體轉化，因此玩家將可以射穿和毀壞環繞在四周的物體。《Hidden & Dangerous 2》由Illusion Softworks所研發，預定於明年初發售。

TEXT：IKI

Gorasul: GLost-Souls

美版風的《龍之戰士》？

發行商：	THQ
發售日：	2000年
遊戲類型：	RPG
系統需求：	WIN95/98

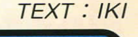
「龍」--代表著東洋的神秘，在PC遊戲中也有不少與「龍」有關的作品(雖然洋人眼中的龍大多代表邪惡)。如美國著名電腦遊戲製造商-THQ最近公佈了Silver Style即將上市的角色扮演遊戲《Gorasul：Lost-Souls》新的遊戲畫面，《Gorasul：Lost-Souls》是一款與「龍」有關的角色扮演遊戲。

遊戲內容

遊戲的主角名叫Roszondas，Roszondas從他的養父--一隻具有魔力的龍的身上獲取了魔法力量。自此，他便運用他所獲得的法術，來對抗來自於他方的惡魔，以維護他所居住的世界之和平。遊戲中有超過40個的場所，並有多於100個獨特的冒險，也有超過60種怪物與NPC。此外還可選擇不同的戰鬥特性，更有多種不同的魔力與超過40種的魔法師。







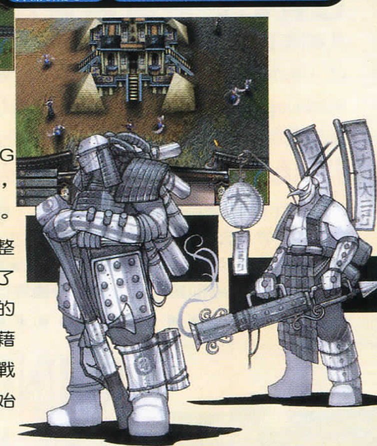
Battle Realms

充滿魔法與劍術的幻想世界！

TEXT：IKI

發行商：	INTERACTIVE VISION
發售日：	2001年春
遊戲類型：	RPG
系統需求：	WIN95/98

「充滿魔法與劍術的幻想世界」一直是RPG遊戲的標誌，而相信不少PC玩家也是RPG遊戲的擁戴者。然而，在PC遊戲界中，西洋風的RPG一向也充斥市面，相信各位也感到一點兒悶納罷！如果是這樣，各位則不要錯過以下介紹的遊戲了。因為以下介紹的《Battle Realms》，將是一隻充滿東洋風味的RPG遊戲。



遊戲特色

誠如上述一樣，由於《Battle Realms》是一隻充滿東洋風味的RPG遊戲，故在《Battle Realms》裡頭出現了日本武士與忍者對峙的情況，這是一款將場景設定在一個充滿魔法與劍術奇幻世界中的遊戲。《Battle Realms》將會為各位帶來一個充滿榮耀與勇氣的故事情節，整個遊戲並且將會是一個充滿野生生物的3D世界，這些野生將會包括了兇猛的狼與野生的馬。而身為家族領導者，玩者將會需要訓練自己的僕人來成為萬能的「Archers」(弓箭手)和「Spearmen」(茅兵)，或者藉由多種類技能的訓練而創造出有致命能力的「Dragon Warriors」(龍戰士)。《Battle Realms》予計將會在2001年春天在向各個零售商店開始發售。屆時相信在玩者間將成為一個話題。

Soulbringer

引導你靈魂！

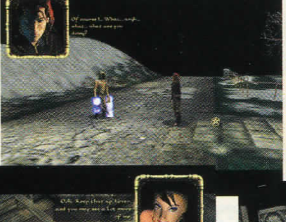
TEXT：IKI

發行商：	INTERPLAY
發售日：	發售中
遊戲類型：	RPG
系統需求：	WIN95/98

集合了動人的故事、驚險的戰鬥、以及美麗的3D圖像，是各玩家一直夢寐以求的RPG作品。而《SOULBRINGER》則是一隻集合了以上要素的遊戲。

遊戲故事

故事中，玩者扮演一個前去拜訪親友的年輕人。一路上，大家將發現邪惡的勢力正在世界上散播，而玩者的任務就是去阻止這件事的發生。從此，大家開始了消滅人稱「Revenants」的六大魔頭，並且將他們給封印。

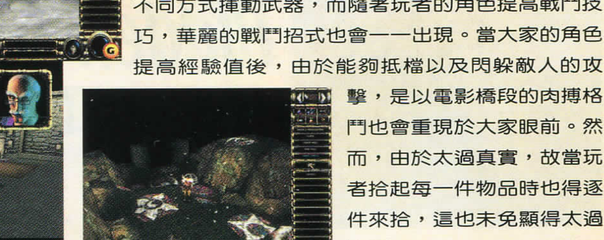






真實的戰鬥感覺

由於遊戲用上了真人動作來作動畫的藍本，故大大增加了遊戲的真實感，但這個設計卻也是好壞參半。好的方面是戰鬥時看起來很真實，大家可以用不同方式揮動武器，而隨著玩者的角色提高戰鬥技巧，華麗的戰鬥招式也會一一出現。當大家的角色提高經驗值後，由於能夠抵檔以及閃躲敵人的攻擊，是以電影橋段的肉搏格鬥也會重現於大家眼前。然而，由於太過真實，故當玩者拾起每一件物品時也得逐件來拾，這也未免顯得太過麻煩。



Insane

刺激的越野賽車！

TEXT：IKI

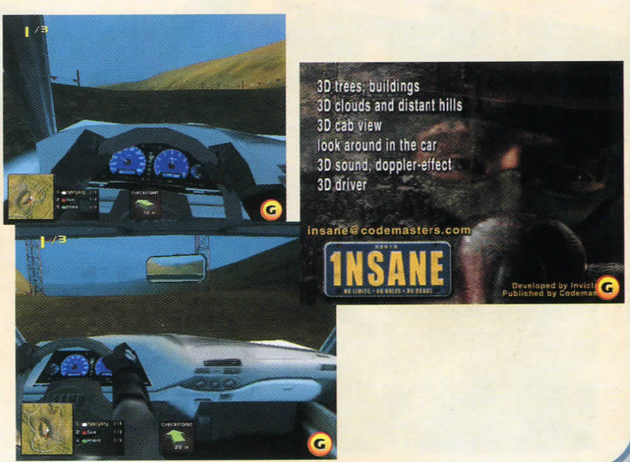
發行商：	Codemaster
發售日：	2000年第3季
遊戲類型：	RAC
系統需求：	WIN95/98

在RAC遊戲界中，近年的趨勢似乎愈來愈傾向推出以越野賽車(OFF-ROAD RACING)為題材的作品。無他，始終只有越野賽車才能感受到飈車的感覺。以下介紹的《Insane》正是一隻以OFF-ROAD RACING為題材的作品。相信屆時各路「車人」又會有一番激烈的龍爭虎鬥。

遊戲特色

然則這是一款以OFF-ROAD RACING為題材的遊戲，故當中也不乏多種刺激的遊戲模式，其中「JAMBOREE」模式中更有一段是以斜坡山頂為賽事起點，賽事之激烈可想而知。另外，在「FLAG」模式中玩者更須運用計謀儘快奪取旗幟並衝過CHECK POINT。最後，當玩者的駕駛技術得以提昇至一定水平時，當然是時候參加「CHAMPIONSHIP」模式了。由此觀之，《Insane》也不是一款只是純粹賣弄速度的越野賽車遊戲啊！





アプサラス APSARAS

今期同你講職業！

TEXT：IKI

發行商：	KOEI
發售日：	2000年9月
遊戲類型：	RPG
系統需求：	WIN95/98

相信各位早已知道，素以《三國志》系列聞名的KOEI公司，將在今年9月推出一款名為《APSARAS》的ON-LINE RPG遊戲。而早在133期我們已為大家介紹過這款以東方的世界觀為藍本的遊戲。當中亦曾提及有關角色的「職業」，在介紹之前，我們便先覆習一遍遊戲內容罷！

世界觀

遊戲的世界「SELESDIA」存在著「紅」與「藍」兩色的月亮，人們借助神聖的「神龍之力」來使出「龍術」(即「魔法」)。然而，SELESDIA最近似乎出現了混亂，甚至令整個世界也失去了平衡‧‧‧‧巫女LIFA亦只好向「炎王紅龍」祈禱，冀盼救世者的出現‧‧‧‧

職業的選擇

在遊戲開始前，玩者可從劍士、盜賊、龍術士或龍神官4種職業中選擇其一，每種職業也不同的能力。

劍士

為了爭取異世界也取得應有和平而奮力戰鬥的戰士，由於用劍了得，故此在戰鬥中最擅長採取直接攻擊的體勢。



盜賊

為了取得「幻之寶玉」而展開其冒險之旅，由於使用弓箭和飛刀，故此在戰鬥中最擅長採取遠距離攻擊的體勢。

龍術士

為了拯救「龍之巫女」而展開其冒險之旅，一如其名，龍術士所使用的是「龍之力」(即「魔法」)，在戰鬥中多採取間接攻擊。

龍神官

雖然戰鬥目的未明，但整體能力偏高，加上精靈力強大，不論在直接攻擊或龍術也有出色的表現，是萬能型的角色。

BRUTISH MINE

完美的3D RPG

TEXT：IKI

發行商：	ILLUSION
發售日：	2000年9月
遊戲類型：	RPG／18禁
系統需求：	WIN95/98

一向以追求製作「3D POLYGON ADULT GAME」而聞名的電腦廠商ILLUSION，最近公佈了他們的RPG新作《BRUTISH MINE》。這是一款3D RPG遊戲，而且更用上了4枚CD-ROM的大容量，可見遊戲的質素絕不容小窺！



真實的動作-MOTION CAPTURE

作為一款3D RPG遊戲，人物的動作可說是非常重要的一環，此點在遊戲中可謂不容置疑。由於製作廠商ILLUSION用上了★MOTION CAPTURE的技術(★MOTION CAPTURE：將真人的動作輸入程式中，汎用於SPT遊戲，在RPG用上此技術，可見廠商對「模擬真實」的執著)，故角色動作的像真度極高(而且從人設看來，更是一班型男索女呢！)。當然，除了角色的動作以外，遊戲中周遭環境的背景也是非常侖美奐。



遊戲舞台

遊戲的故事背景設定於A.D.2058，在未來世界中，人類的物質文明早已蕩然無存，取而代之的，是一個狂氣及荒廢的世界。故事舞台「神無澤市」--一個巨大的城市，

來自魔界的怪物正慾蠢蠢欲動，主角基頓正要與巨大的黑暗組織「Gaian Global」(G.G.)展開激烈的戰鬥。在遊戲中，玩者可於3D的街道上自由探索。而在戰鬥中，玩者除了使用魔法攻擊以外，更可透過水晶來使用「召喚魔獸」呢！

登場人物

MAKI‧ANOTSU (真木‧阿野津)

本作的女主角，是SPAT(一支集合特殊能力者而成的武裝警察)的刑警，曾救了基頓一命，因著共同敵人「G.G.」而一同戰鬥。

基頓

原本是「Gaian Global」的成員，及後脫離了組織，為了清算雙方過去的恩怨，因而公然向「Gaian Global」展開挑戰。

SAKUYA‧SAOTOME (早乙女佐久)

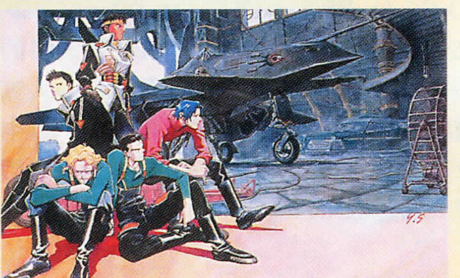
原本是巫女的早乙女(SAOTOME)同樣是SPAT的刑警，從她外型看來猶如姐姐的女性，相信是戰鬥中值得信賴的同伴。



TEXT：MARKS

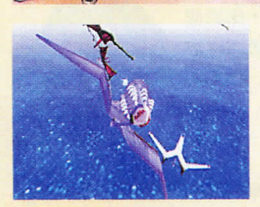
藍色烏魯Combat Flight Simulator~Brain & Mission Module II

發行商：	GAINAX
發售日：	發售中
遊戲類型：	SLG
系統需求：	Windows95/98

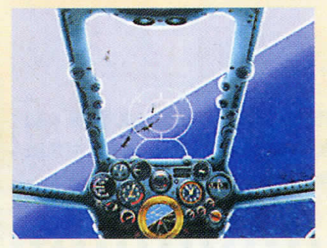




雖然不是以真實的歷史作為基礎，但追求由大友克洋和士郎正宗設計的虛構戰鬥機，在天空中與敵戰進行激烈空戰的Flight Simulator遊戲—「藍色烏魯」第二作終於正式發售。今集不論男角設定和戰鬥機機體都會由以「福音戰士」而出名的貞本義行設計。不過在第二集裡會新增由山下郁設計的神秘戰鬥機—「弔辭屋」。這架國籍不明的戰機能夠單獨挑戰航空母艦的五架護衛機，以快速的速度解決它們。



除此之外，當然亦保留了其他插畫師設計的戰鬥機，好像有操控難度高的海貓屋、擁有高加速力而擅長遊擊戰的鏈屋、適合初次接觸者的風車屋，以及擁有重裝甲和載有大量武器的霧笛屋等，不單設計有異，而且有各式各樣的性能分別，但當中必然有讀者喜歡的愛機。遊戲更可以進行NETWORK對戰，這樣刺激的射擊遊戲又怎可能錯過呢？



完成MISSION

遊戲中基本會有7個不同難度的MISSION，由最低難度的破壞橋樑，以至最高難度的與弔辭屋一對一決戰。既然最後一個任務正是單挑性能越優、威力強勁的弔辭屋，這樣讀者就有必要懂得換向回旋來對付弔辭屋。其他的任務亦有守護航空母艦、偵察敵方戰鬥機及破壞敵基地等。



TEXT：MARKS

SAKURA大戰~電幕俱樂部2

發行商：	GAINAX
發售日：	發售中
遊戲類型：	SLG
系統需求：	Windows95/98

人氣遊戲《SAKURA大戰》移植至電腦之後，終於在8月31日發售這遊戲的第二個附加軟件「電幕俱樂部2」不單有經過從新繪畫的舊插圖，而且收錄了比初代電幕俱樂部及電腦記年鑑(DATA集)更多的資料。



在這個新附加軟件中，更會有共34幅自新繪製的Wallpaper，由1000張菲林的新動畫及一首不足六分鐘歌曲而製成的SCEEN SAVER，內容如此充實的附加資料當然亦不會少了有帝國華擊團全成員出現TANK LAUNCHER。如果讀者所買的是豪華限定版，當中更會有收錄了「大帝國劇場沒有異樣」劇本的TYPING DRAMA SOFT。





PC版SAKURA再次登場

今次初代SAKURA大戰的PC版亦會在之前再次發售，而且價錢更降低至5800日圓。玩者會成為帝國華擊團的新隊長—大神一郎，與一班少女的同伴一起和邪惡組織「黑之集會」戰鬥。當中所有移動的MOVIE都會以MPEG格式進行壓縮，令動畫畫面比之前更細緻，而且亦追加了第8~10話ADVENTURE PART的角色聲音。

RIDGE RACER V
Arcade Battle

TEXT by：街機人——痴心



近期筆者除了四出巡視機鋪業務之外，還巡視了一趟NAMCO的資料庫，赫然發現已在PlayStation 2上推出的《RIDGER RACER V》，將會從Original的家庭版本移值到街機之上。

雖然自家庭用的《RIDGER RACER》系列從1994年冬天移值至PlayStation之上，其後一直也有機續推出同名續集如《RIDGE RACER REVOLUTION》及《R4》等。但此作自5年前《RAVE RACER》推出過後，便一直也未有再在街機市場上繼續推出此作的續集了。筆者想到如此傑作又有新的消息，自己除了負責這版「業務二課」之外，亦是車迷的一分子，而且更是NAMCO的FANS，所以責無旁貸地決定為各位讀者率先披露一下街機版的《RIDGER RACER V》有什麼來頭。

反方向移值

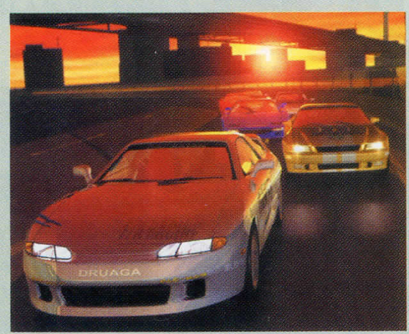
其實最近在街機市場上已掀起了一鼓潮流，就是所謂「逆移植風氣」。以往我們機壇中人一說道「移值」兩字，定必想到是從機能較佳的街機遊戲版本移值到性能一般的家庭機種上。但現今的時代又有不同說法了，好像Dreamcast的遊戲跟我們在機鋪上看到的眾多SEGA作品都是以Naomi底版製作，兩者的互通性相當之大。所以我們見到移值至Dreamcast的遊戲都是跟街機沒有兩樣。有了這個方便法門，開發商便能輕易地把自己旗下的家庭GAME相反方向地逆移值至街機上。繼SEGA已宣佈把已在Dreamcast推出了好一陣子的《東京巴士案內》反方向移值至街機之上，NAMCO亦是同樣道理效法，把早前已在PlayStation 2上推出的《RIDGE RACER V》，相隔一段時間之後再度推出街機版。





NAMCO招牌之作——《RIDGE RACER》

自踏入90年代中期，NAMCO跟SEGA兩間開發商便展開一場3D遊戲決戰。在格鬥遊戲上有《VIRTUAL FIGHTER》和《鐵拳》；在賽車遊戲上就有《DAYTONA》跟《RIDGE RACER》兩款3D作品互相競爭。此兩款RACING GAME自推出以來便一直雄霸著各大遊戲機中心的大小角落領導機鋪「車壇」地位，此期間別的遊戲廠商也不敢輕易製作賽車遊戲涉足機鋪。



現貨實相

在幅圖中我們可以看到《RIDGE RACER V》的機殼外貌，坐位的顏色都以最具「辣」味的紅色為主。不過直至現在為止，NAMCO還未公佈會否替《RIDGE RACER V》推出最具「真車FEEL」的大呔盤與「極力子」腳踏版本。過往《RIDGE RACER》及《RAVE RACER》的大體感版本都曾令不少車迷(包括筆者在內)為他的操控感覺所醉倒，不知NAMCO將來會否為《RIDGE RACER V》發行「極力子」版本呢？



◆ 現在公開的機殼相片中，排檔桿位置設於呔盤的右手邊，是一個左呔的設計。

我行我素

公元2000年的今天當中，NAMCO要面對的對手除了SEGA之外，還有新進冒起的「車壇勁廠」TAITO。它所發行的《BATTLE GEAR 2》都以取得各大車廠援予版權作招徠，好讓車迷可在機鋪裡一嘗各款極品跑車如Skyline GT-R、Integra Type R、LANCER、Impreza WRX等的滋味。NAMCO方面的《RIDGE RACER》系列則一向以來都我行我素，喜歡自行設計跑車外型，而且此舉還為NAMCO節省了龐大的車廠版權費用。雖然車款不是車迷所以熟能詳的真車款色，但設計也算得上入時及富真實感，不少玩者亦樂意接受。





深水藍

在《RIDGE RACER V》中亮相的美女，日本名字非常動聽，叫做「深水藍」。其樣貌及身材都是十分出眾，性感而誘人，相信喜歡玩《RR》的男孩子們也會同意吧！最近NAMCO還舉行了一個模仿深水藍比賽，招攬合適的少女模仿這位CG idol為NAMCO宣傳。真的渴望比賽結果快點揭曉，讓我們看看真人版的深水藍又會是怎麼樣子的呢！



STG技術的真正試練 玩分戰士們無止境的鬥爭



TEXT：香港綜合(射擊)遊戲協會
會長關國良(KKL)

今次彩京的《DRAGON BLAZE》被射擊遊戲界譽為彩京射擊系列中最好玩，最具自由度，和擁有最高戰略性的STG。本遊戲中共有四個角色可供選擇，全長共七版，首四版的次序為RANDOM決定，當然第二週環(二周目)也是不會缺少的，而且今集更加了四大新元素。





DRAGON：

龍是《DRAGON BLAZE》中的重要元素，只要按DRAGON掣，便能射出飛龍，按多一下則可收回牠。在射出時會有強力的近接攻擊能力，之後牠便會停留空中。當龍離開了角色時，玩者仍可用SHOOT或MAGIC攻擊。不過角色的SHOOT會變弱和沒有了SUB WEAPONS。因此人龍分體非常講求戰略性，運用得宜對得分和難易度會有很大影響。

TECHNICAL BONUS：(T-B)

上次1945 III的T-B還可以誤打誤撞地取得，但今次DRAGON BLAZE就名正言順的「TECHNICAL BONUS」了。首先，同一版在不同版數出現，出T-B的子彈也不同，而且空位很細，玩者要大膽地行動，且一定要用飛龍近攻才可取得，所以能夠不用BOMB來取T-B絕對是高手的象徵。第一至六版都有T-B(第二週環也有)成功取得的話便會加二萬分。

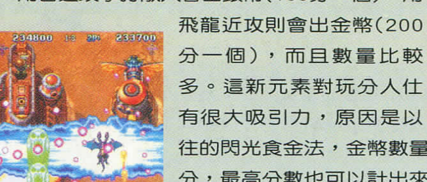


金人像：

上次GUNBIRD 2的「壺仔」是把角色停在某地方就會出現，而今次DRAGON BLAZE的金人像則要用飛龍近攻擊中某個特定敵人才會出現，出現時它會噴出獎分的金幣，在一至七版也有，而且第七版會同一時間出現兩個。

新食金法：

彩京一改以往的閃光食金法，改為分金和銀幣，用普通攻擊打敵人會出銀幣(100分一個)，用飛龍近攻則會出金幣(200分一個)，而且數量比較多。這新元素對玩分人仕有很大吸引力，原因是以往的閃光食金法，金幣數量不變，就算全部食二千分，最高分數也可以計出來，但DRAGON BLAZE便計不到，因為除了BOSS之外，所有敵人均會出錢幣，而且無可能用飛龍近攻打盡所有敵人，所以新的食金法能突顯出各個玩者的技術高低。





人物介紹

QUAIDL& 史龍：

她的攻擊力和MAGIC很弱，而且消耗得快，速度排名第二，BOMB則是全版面防彈型。因為她攻擊力非常弱，而且MAGIC幫助不大，所以要用飛龍近攻彌補不足，對中高級玩者比較適合。



SONIA& 水龍：

攻擊力速度一般，收龍最慢，BOMB可防三分一版面的子彈，而且威力頗高。MAGIC是7 WAY的冰柱，消耗速度最慢，可作防守之用。而她使用的龍之MAGIC更有追縱能力，SUBWEAPONS是可貫穿敵人的LASER，在眾角色中最易用，初級者首選。

ROB & 地龍：

攻擊力最強，速度至慢，最好之處是飛龍MAGIC是一條橫向而且極粗的雷電，如果把龍放在版面頂放MAGIC，便能一口氣消滅多個中型敵人，但用他一定要有先知先覺，預早將龍放在適當位置以及要經常留意MAGIC是否足夠使用。他屬初、中級玩合用。



IAN & 骨龍：

眾角色至有潛質的一個，速度至快，BOMB是一條小LASER，難作迴避之用，屬技術攻擊型BOMB。此角色初心者忌用，因為他速度太高，沒有一定STG技術的玩家，極易撞彈死，反而高手和玩分人仕使用則可以得出好成績。



後記

玩《DRAGON BLAZE》，TECHNICAL BOUNS和金人像是眾STG迷的焦點所在，如果能不用BOMB成功取得所T-B和金人像的話，在機鋪必定有不少「FANS」捧場，欣賞閣下的高超技術，所以本會打算在下一期寫一輯有關《DRAGON BLAZE》的攻略，教大家不用BOMB取T-B和金人像，如果你想進身STG高手行列，就萬勿錯過下期攻略啦！

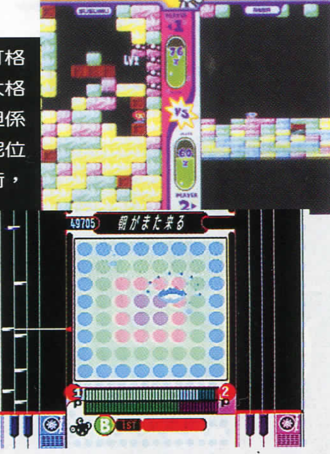


TEXT：維也納

歧視不存在 機舖更可愛！

數數手指，其實三幾年前小弟都已經深信男女係平等呢個道理，不過唔知點解有好多人都仲係覺得雌性機迷打格鬥GAME係唔夠雄性機迷玩得好；無端端講呢單料，係因為小弟最近於老尖金星(←係呀，小弟根據地呀)見到某大格鬥名作，出現十數WIN高手，雖然十幾WIN對各位高人唻講好似唔係話點厲害，但係要對手輸極都肯入錢先係神蹟，而呢位女殺手就成功做到。講真，小弟都好留意呢位高手D打法，唔單只連續技有文有路，完全無萬擊歸宗Feel之餘仲有唔少出色戰術，加埋對手個個一入錢就好似已經低估對手咁，輸成九條街之後仲要勇於嘗試，但係又唔見進步喎。





查實呢位女殺手可以話對戰經驗不足，對戰時相當緊張而且容易於劣勢時放棄，呢兩個係小弟所見之唯一戰敗原因，事關講陰濕招佢都有唔少，有料到嫁！可能係女仔細心D啦，陰濕招策劃周詳而且對手容易中計，好在呢方面小弟都有返咁上下。講返正題啦，宜家多街機新GAME都可以於家庭機玩到，操機唔洗交多咁多學費，難怪令現時格鬥界偶有驚喜。就算唔計格鬥GAME，好多類型街機都有唔少女高手，音樂GAME、鎗GAME、PUZZLE GAME甚至射擊GAME，好多都係不分男女，人人可以玩得好玩得叻，所以話有時打機真係唔好以貌取人呀。

在女人街 藉著出千老闆而發狂的蘇聯佬！



最近小弟就行經旺角女人街一帶小型機舖，睇睇有無意外收穫咁話，結果正路野就見唔到，邪釘野就真係睇到嘆為觀止；話說小弟見到女人街「8記」遊戲機中心入面部《CAPCOM VS. SNK》唔單只收費便宜，只係收四個大洋，而且就算閣下唔入錢佢都會係咁叫你「PUSH START BUTTOM」，不過當然係唔入錢就無得玩啦，但係更神奇係入錢玩之後不論你點玩點用超必，閣下條超必BAR都係處於常滿狀態，完全同閣下個荷包成反比，更大鑊就係電腦同你玩平等，佢都係無限超必咁話，搞到電腦D投技人好似上晒身咁係，個阿蘇超必投係又出唔係又出，對地對空都係LV 3俾晒你，呢個暴走阿蘇都咪話唔惡打；另外新蒲崗亦有類似「特別版」《CAPCOM VS. SNK》，不過就唔會有無限超必過你玩，但係就只係收你一個大洋一局。或者大家都會覺得以上呢兩個「版本」好正好過癮，不過如果咁樣玩係開心的話，不如約返三五知己返屋企玩DC啦，洗唔洗入錢玩DC呀！

風平浪靜？

最近機舖的確係新意欠奉，玩來玩去都係幾隻大熱GAME，之但係都唔可以怪D機舖老闆唔入新機唔入新貨。因為其實呢個現象年年都有，資深機迷都一定知道GAME SHOW前夕都係風平浪靜無乜GAME過你玩，唔單只香港係咁，日本都係咁。講返正題，話時話原來本港都曾經有機舖化理諗住搞上咁話，仲因為咁，早陣子係咁開新場新機舖，等個規模好似好大咁，不過最後都係唔多掂，結果都係上唔到市掛唔到牌；唔好諗機舖上市好似無乜關係，亦唔好理今次某大代理上唔到市，其實機舖大型化一早已經係個趨勢，不論港日兩地亦是如此。或者香港發牌部比較特殊，令到香港遊戲機中心唔可以同時做埋景品機生意，搞到機舖難以為生，老闆無本錢又點會入多幾隻小路新GAME呢？所以話機舖其實都好需要玩多元化，睇怕都係時候等各位老闆諗諗計搞搞新意思，等各位機迷入機舖都可以玩得過癮D先得。

出奇擊勝！



或者有部份機舖老闆因為唔抵得D機友玩得勁，於是乎就SET掣SET到奇奇怪怪，《CAPCOM VS. SNK》放到KOF咁樣唔係大問題，問題係放到大似人型咁就真係大鑊，上三個掣左至右分別係輕拳、重拳、輕腳，下方就係重腳；唔知呢種SET掣法係邊到返唻，適合邊D機迷玩。不過可以肯定一樣野，就係呢類機想多人玩都難，玩一舖都唔洗旨意有人再入錢玩第二舖，所以話各位老闆有時真係要小心睇住D掣呀，玩到個機友唔知玩乜，點敢入錢俾你賺呀又？

業務ㄧ課

攪鬼刑事來到PS！！

不思議刑事



機種　：PlayStation
發售日：2000年10月
價格　：4800日圓



一切從這裡開始

不思議島原本就是一個很和平的島嶼，可是有一日，在島上警察局門前發生了一宗命案，一位可愛的小孩被殺害，而這位被害者卻是偵探的年幼玩伴，由於此事場對於這島來說，是前所未有的大事，所以島上的警察和探員展開詳細的調查。

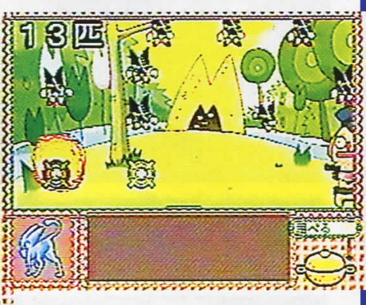
島上怪人多多

在這個島上，四周都是怪人，每一個人都可能是疑犯，因此玩者必須仔細地調查每一個人才行。而當中更會有不少MINI GAME(迷你遊戲)玩，所以遊戲可謂千奇百怪。









讀者意見大招募

假如大家對CAPCOM的遊戲有任何建議，或者希望某些遊戲會移植到家用機上，歡迎踴躍來信支持本招募行動，好讓我們向有關方面反映呢！信封面只要註明是「CAPCOM XPRESS意見募集收」便可。

★：今期新增之遊戲

■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

遊戲發售時間表

PlayStation

9月

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
21日	七田式右腦冒險1~語言ABC 0歲~2歲	SUCCESS	1500日圓	ETC
	七田式右腦冒險2~形狀123 0歲~2歲	SUCCESS	1500日圓	ETC
	七田式右腦冒險3~語言ABC 2歲~4歲	SUCCESS	1500日圓	ETC
	七田式右腦冒險4~形狀123 2歲~4歲	SUCCESS	1500日圓	ETC
	七田式右腦冒險5~語言ABC 4歲~6歲	SUCCESS	1500日圓	ETC
	七田式右腦冒險6~形狀123 4歲~6歲	SUCCESS	1500日圓	ETC
	Palor!PRO COLLECTION	日本TELENET	3800日圓	SLG
	MAX SURFING 2nd	KKS	5800日圓	SPT
	乘縫泥車吧！	TAITO	5800日圓	SLG
	幻想水滸外傳VOL.1 HALMONIA之劍士	KONAMI	OPEN價格	AVG
	CARTON君	ACCLAIM SOFTWRE ENGINERING	4800日圓	PUZ
	POP且CUTE的心理測驗alabama	D3 PUBLISHING	1500日圓	ETC
	LOVE HINA~愛是在說話之中~	KONAMI	OPEN價格	AVG
	KIDS STATION SERIES魔女DOREMI#MAHO堂DANCE CARNIVAL!	BANDAI	3800日圓	ACT
	KIDS STATION SERIES魔女DOREMI#MAHO堂DANCE CARNIVAL! CONTROLLER SET	BANDAI	5800日圓	ACT
	KIDS STATION SERIES蒸氣火車頭湯馬士和他的朋友們	BANDAI	3800日圓	ETC
	KIDS STATION SERIES蒸氣火車頭湯馬士和他的朋友們CONTROLLER SET	BANDAI	5800日圓	ETC
	KIDS STATION SERIES去吧！麵包超人	BANDAI	3800日圓	ETC
	KIDS STATION SERIES去吧！麵包超人CONTROLLER SET	BANDAI	5800日圓	ETC
	KIDS STATION SERIES和我們一起玩吧ULTRAMAN TV	BANDAI	3800日圓	ETC
	KIDS STATION SERIES和我們一起玩吧ULTRAMAN TV CONTROLLER SET	BANDAI	5800日圓	ETC
	KIDS STATION SERIES MAGICAL MUSIC英語ONE · TWO · THREE	BANDAI	3800日圓	ETC
	THE心理GAME 8	VISIT	1500日圓	ETC
28日	BLADE ARTS/黃昏之都LULUIE	ENIX	5800日圓	AVG
	沈默的艦隊	講談社	5800日圓(預定)	SRPG
	JELLY FISH	VISIT	4800日圓	SLG
	GUN BULLET · MARCH	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
	BEALPHARETH	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	RPG
	PACHINKO&PACHISLOT Palor!PRO	日本TELENET	5200日圓	SLG
	夢之翼	KID	6800日圓	AVG
	SuperLite 1500 Series STRIKERS 1945 II	SUCCESS	1500日圓	STG
	SuperLite 1500 Series吉本麻雀俱樂部DELUX	SUCCESS	1500日圓	TAB
	SuperLite 1500 Series CYBER大戰略 出擊！遙隊	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	SuperLite 1500 Series CHIKI CHIKI CHICKEN	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	青之6號Antarctica	BANDAI VISUAL	6800日圓(暫定)	AVG
	你的STEADY	CD BROS	5800日圓	AVG
	由0開始的麻雀 麻雀幼稚園蛋組2~去大會吧！~	AFECT	3800日圓	TAB
	宇宙戰艦大和號 英雄之軌跡(暫稱)	BANDAI	2800日圓	ETC
	SQUARE MILLENNIUM COLLECTION EHRGEIZ	SQUARE	3800日圓	FIG
	SQUARE MILLENNIUM COLLECTION聖劍傳說LEGEND OF MANA	SQUARE	3800日圓	ARPG
	SQUARE MILLENNIUM COLLECTION FRONT MISSION 3	SQUARE	3800日圓	SLG
	Major Wave 1500 Series BOUNTY SWORD DOUBLE EDGE	HUMSTAR	1500日圓	RPG
	Major Wave 1500 Series FORMATION SOCCER '98	HUMSTAR	1500日圓	SPT
	Major Wave 1500 Series JIPANGU島 命運是由骰子決定？	HUMSTAR	1500日圓	TAB
	Major Wave 1500 Series CROSS探偵物語1~前編~	WORKJAM	1500日圓	AVG
	Major Wave 1500 Series CROSS探偵物語1~後編~	WORKJAM	1500日圓	AVG
下旬	心跳回憶2 Substories~Dancing Summer Vacation~	KONAMI	OPEN價格	AVG



10月

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
5日	■忍之六	ASTIC TO ONE	4800日圓	TAB
	龍之子FIGHT	TAKARA	5800日圓	FIG
	KAMURAI神來	NAMCO	5800日圓	RPG
	Simple 1500 SERIES Vol.21 THE野球	D3 PUBLISHER	1500日圓	SPT
	FIGHTING ILLUSION K-1GP 2000	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	FIG
	ARTDINK BEST CHOICE KOWLOON'S GATE~九龍風水傳~	ARTDINK	3800日圓	AVG
	ASCII · CAUSAL COLLECTION END SECTOR	ASCII	2000日圓	RPG
	ASCII · CAUSAL COLLECTION柿木將棋 II	ASCII	2000日圓	TAB
	ASCII · CAUSAL COLLECTION SILVER事件	ASCII	2000日圓	AVG
	ASCII · CAUSAL COLLECTION虹色TWINKLE	ASCII	2000日圓	PUZ
	ASCII · CAUSAL COLLECTION PIKINYA！EX	ASCII	2000日圓	PUZ
	ASCII · CAUSAL COLLECTION麻雀巖流島	ASCII	2000日圓	TAB
	ASCII · CAUSAL COLLECTION悠久之EDEN	ASCII	2000日圓	RPG
	ASCII · CAUSAL COLLECTION UFO~A Day in The Life~	ASCII	2000日圓	ETC
	山佐Digi GUIDE UNIVERSAL R	YAMASA ENTERTAINMENT	2500日圓	SLG
	山佐Digi GUIDE HYPER RUSH	YAMASA ENTERTAINMENT	2500日圓	SLG
	來玩撲克吧！復刻版	PURE SOUND	1480日圓	TAB
12日	■甲腳機甲師團	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	6800日圓(預定)	SLG
	■PACHISLOT帝王7	MEDIA ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
	pop'n music 4 APPEND DISC	KONAMI	OPEN價格	SLG
	DIORAMS	PONOS	5800日圓	TAB
	ARTDINK BEST CHOICE Neo ATLUS II	ARTDINK	2800日圓	SLG
19日	■靈刻~池田貴族心靈研究所~	MEDIA FACTORY	5800日圓	AVG
	BRAVE SWORD	SAMMY	5800日圓(預定)	不詳
	OH NO!	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	4800日圓	ACT
	GUN HOBRIGADE	TOMY	6800日圓	SLG
26日	■不思議刑事	CAPCOM	4800日圓	AVG
	■MAJOR WAVE 1500 SERIES THE便利店~獨佔那條村吧！~	HAMSTAR	1500日圓	SLG
	FEVER3 SANKYO公式PACHINCO SIMULATION	ICS	4800日圓(預定)	SLG
	LITTLE PRINCESS+1 MARU王國之人形姬2	日本一SOFTWARE	3800日圓	RPG
	北斗之拳 世紀末救世主傳說	BANDAI	價格未定	ACT
	創造學校！校長先生物語	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	5800日圓	SLG
	SuperLite 1500 Series QIX 2000	SUCCESS	1500日圓	ACT
	SuperLite 1500 Series CRAZY BALLON 2000	SUCCESS	1500日圓	ACT
	SuperLite 1500 Series SPACE CHASER 2000	SUCCESS	1500日圓	ACT
	SuperLite 1500 Series 天下之夢 信長秘錄	SUCCESS	1500日圓	AVG
	戰術職業棒球~監督之采配~	KONAMI	OPEN價值	TAB
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.39 THE麻雀2	D3 PUBLISHING	1500日圓	TAB
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.40 THE將棋2	D3 PUBLISHING	1500日圓	TAB
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.41 THE REVERSI 2	D3 PUBLISHING	1500日圓	TAB
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.42 THE圍棋2	D3 PUBLISHING	1500日圓	TAB
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.43 THE花札2	D3 PUBLISHING	1500日圓	TAB
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.44 THE CARD 2	D3 PUBLISHING	1500日圓	TAB
	MAJOR WAVE 1500 SERIESPUZZLE MANIA	HAMSTAR	1500日圓	PUZ
	MAJOR WAVE 1500 SERIES BLUE BREAKER笑顏之約定	HAMSTAR	1500日圓	AVG
	MAJOR WAVE 1500 SERIES雷電DX	HAMSTAR	1500日圓	STG
10月	■HOSHIGAMI沈沒了的蒼之大地	MAX FIVE	4800日圓	SRPG
	■COLIN McRAE THE RALLY 2	SPIKE	5800日圓	RAC
	WTC WORLD TOURING CAR CHAMPIONSHIP	SPIKE	5800日圓	RAC
	高2→將軍	ASK	4800日圓(預定)	AVG
	蒼鼠物語	CULTURE BRAIN	4800日圓	SLG
	PANDORA MAX SERIES VOL.5 GOCHACHIRU！(暫稱)	PANDORA BOX	1980日圓	AVG
	PANDORA MAX SERIES VOL.5 GOCHACHIRU！(暫稱)(限定版)	PANDORA BOX	2980日圓	AVG
	三洋柏青哥天堂 4	ACCLAIM SOFTWRE ENGINERING	4800日圓	SLG
	DYNAMITE SOCCER 2000	AMAX	5800日圓	SPT
	★POCKET DIGIMON WORLD WIND BATTLE DISC	BANDAI	2800日圓	不詳

11月

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
2日	■KERO KERO KING	MEDIA FACTORY	5800日圓	SPT
	THE BEST BUY VIRTUA PACHISLOT OYMPIA SPECIAL	MAP JAPAN	2800日圓	SLG
	THE BEST BUY VIRTUA PACHISLOT V~山佐 · 北電子 · OYMPIA	MAP JAPAN	2800日圓	SLG
	★CHAMPIONSHIP BASS	ELECTRONIC ARTS SQUARE	5800日圓	SPT
9日	SOLID LINK~TOWER SIDE~	HECT	2000日圓	RPG
	SOLID LINK~DUNGEON SIDE~	HECT	2000日圓	RPG
	★SMASH COURT 3	NAMCO	5800日圓	SPT
	★團團轉方塊	NUSITE	1500日圓	不詳
16日	■天空之RESTAURANT	MEDIA FACTORY	5800日圓	TAB
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.46麻雀落下遊戲~落雀~	D3 PUBLISHING	1500日圓	PUZ
	★SIMPLE 1500 SERIES VOL.45 THE拆磚2	D3 PUBLISHING	1500日圓	PUZ
	★SIMPLE 1500 SERIES VOL.47 SKATEBOARD	D3 PUBLISHING	1500日圓	SPT
22日	■ZOIDS帝國VS共和國~機械生物之遺傳因子~	TOMY	5800日圓	SLG
23日	★THE占卜5~神秘之RUNE占卜~	VISIT	1800日圓	ETC
	★THE占卜6~水星之非常九星占星術~	VISIT	1800日圓	ETC
30日	■ROCKMAN X5	CAPCOM	5800日圓	ACT
	■PATLABOR GAME EDITION	BANDAI VISUAL	6800日圓	ACT
	■TALES OF ETERNIA	NAMCO	6800日圓	RPG
	SuperLite 1500 Series繪畫PUZZLE 4	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	SuperLite 1500 Series數獨4	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	SuperLite 1500 Series CROSSWORD PUZZLE 2	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	SuperLite 1500 Series NANCRO 3	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	★Major Wave 1500 Series THE DRUGSTORE(暫稱)	HUMSTAR	1500日圓	SLG
	★Major Wave 1500 Series PUZZLE MANIA 2	HUMSTAR	1500日圓	PUZ
	★Major Wave 1500 Series BLUE BREAKER BURST~微笑給你~	HUMSTAR	1500日圓	不詳
上旬	TALL TWINS TOWER	TECHNO SOLEIL	3800日圓	PUZ
	★GGS20000 SERIES RC REVENGE	ACCLAIM JAPAN	2000日圓	RAC
中旬	★GGS2000 SERIES R/C STUNT COPTER	TAITAS JAPAN K.K.	2000日圓	不詳
下旬	★立體忍者活劇 天誅貳	ACQUIRE	5800日圓	ACT
	★SLOT!PRO~大江戶櫻吹雪2~	日本TELENET	2900日圓(預定)	SLG
11月	■LOGIC PRO ADVENTURE	AQUAROUGE	1980日圓	PUZ
	■電光火石MICRO RUNNER	SPIKE	5800日圓	RAC
	■嗶嗶TRUMP大戰(暫稱)	HORI	6500日圓	TAB
	■嗶嗶PARTY(暫稱)	HORI	3980日圓	ETC
	BLACK MATRIX CROSS	NEC Interchannel	6800日圓	SLG
	GOGO I LAND	KID	6800日圓(預定)	AVG
	ANGEL DOLL	講談社	4800日圓(預定)	AVG
	NANIWA金融道	講談社	5800日圓(預定)	TAB
	SUPER HERO作戰DAIDAL之野望	BANPRESTO	6800日圓	RPG
	SUPER HERO作戰DAIDAL之野望 限定版	BANPRESTO	9800日圓	RPG
	★Palor!PRO SPECIAL(暫稱)	日本TELENET	5200日圓(預定)	SLG

12月以後

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
12月7日	RPG創作室4	ENTERBRAIN	6800日圓	SLG
12月下旬	PANDORA MAX SERIES Vol.7 ONI零~復活	PANDORA BOX	1980日圓	RPG
12月	逮捕令YOU'RE UNDER ARREST(暫稱)	PIONEER LDC	價格未定	AVG
	PANZER FRONT bis	ENTERBRAIN	6800日圓	SLG
	很喜歡網球！	TOKIN HOUSE	價格未定	SPT
	風雨來記	F · O · G	5800日圓	AVG
	★THE心理GAME 9	VISIT	1500日圓	ETC
	★多啦A夢3魔界之地下城	EPOCH社	5800日圓	不詳
	★工作式人生GAME目標是職業王	TAKARA	價格未定	TAB

2000年發售

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
2000年秋	FRIENDS~青春之光輝~	NEC ITERCHANNEL	6800日圓	AVG
	FAVORITE DEAR純白之預言者	NEC Interchannel	5800日圓	ETC
	X DRIVER THE GAME(暫稱)	BANDAI VISUAL	價格未定	RAC
	METAL SLUG X	SNK	5800日圓	ACT
	普及版1500 SERIES探偵神宮寺三郎 燈火未熄滅之時 普及版	MEDIA RING	1500日圓	AVG
	普及版1500 SERIES探偵神宮寺三郎 夢之終焉 普及版	MEDIA RING	1500日圓	AVG
2000年冬	DX MONOPOL	TAKARA	5800日圓(預定)	TAB
	Eithea	ATLUS	6800日圓(預定)	RPG
	THE · 音樂指揮家 APPEND DISC	GLOBAL A ENTERTINMNET	價格未定	ETC
	SISTER · PRINCESS	MEDIA WORKS	價格未定	AVG
	AQUA PARADISE	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	5800日圓	SLG
2000年	EMBLEM SAGA	ENTERBRAIN	價格未定	RPG
	Family Price 1500Yen Series King of Bowling 2~Professional編~	Coconut Japan Entertainment	1500日圓	SPT
	Family Prize 1500Yen Series 職業棒球 熱鬥PUZZLE STADIUM	Coconut Japan Entertainment	1500日圓	PUZ
	Doki Doki Pretty League Lovely Star	XING Entertainment	6800日圓(預定)	SLG
	FOUR	TAO HUMAN SYSTEMS	2500日圓	PUZ
	NIGHTMARE CREATURES II	KONAMI	價格未定	ACT
	人鳥流	日本SYSTEM	價格未定	ACT
	PUZZLE DE BOWLING	日本SYSTEM	價格未定	PUZ
	STARLING ODYESSEY II~魔龍戰爭~	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	STARING ODYESSEY III~MILLENNIUM之聖戰~	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	Dear Friends	VISUAL ART	5800日圓	SLG
	BATTLE SHIP大和	LOCKWELL INTERNATIONAL	3800日圓	SLG
	WIZARDARY EMPIRE~古之王女~	STARFISH	5800日圓	RPG
	HUNTER×HUNTER~幻之GREEN ISLAND~	KONAMI	價格未定	不詳

2001年發售

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
1月	PANDORA MAX SERIES Vol.6 被解僱的朝早	PANDORA	1980日圓	AVG
3月	PANDORA MAX SERIES VOL.8 RAVISH BRASON 2	PANDORA BOX	1980日圓	RPG
春	■音樂創作室3	ENTERBRAIN	5800日圓	SLG
	東京魔人學園外法帖	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
	★HAPPY DIET(暫稱)	TWILIGHT EXPRESS	價格未定	不詳
夏	★SUMMON KNIGHT 2	BANPRESTO	價格未定	RPG
2001年	PANDORA MAX SERIES Vol.6 闇之鍋	PANDORA	1980日圓	AVG
	元祖！動物占卜	CULTURE BRAIN	2980日圓	ETC
	SuperLite 1500 Series Monkey Hero	SUCCESS	1500日圓	ACT
	SuperLite 1500 Series ASSAULT SOLDIER	SUCCESS	1500日圓	ACT
	SuperLite 1500 Series CROSSWORD PUZZLE 3	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	SuperLite 1500 Series NANCRO 4	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	SuperLite 1500 Series風水	SUCCESS	1500日圓	ETC
	SuperLite 1500 Series麻雀 III	SUCCESS	1500日圓	TAB

發售日未定

遊戲名稱	廠商	售價	類型
PACAPACA PASSION SPECIAL	PRODUCE	4800日圓	SLG
Angelique Trowa	KOEI	價格未定	SLG
掘遺裡	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC
戀愛麻雀「FEI VALID」	CULTUREBRAIN	4800日圓	TAB
森下卓八段監修 本格對戰將棋「聖」	CULTUREBRAIN	1980日圓	TAB
BACKGUNNER~甦醒的勇者們~完結篇「之後、明日」	VING	5800日圓	SLG
LUNA WING~超越時空的聖戰~	翔泳社	6800日圓(預定)	SRPG
MAJOR WAVE 1500 SERIES LUCIFER RING	HUMSTAR	1500日圓	RPG
MAJOR WAVE 1500 SERIES SWING	HUMSTAR	1500日圓	STG
KNIGHTS OF GENISIS~神之黃昏	ESCOT	5980日圓	SRPG
Dinobreeder another progress	J · WING	5800日圓	SLG

	爆彈小子SCOOP THE KID(暫名)	Tears	價格未定	AVG
	雷電DX(暫稱)	SEIBU開發	1500日圓	STG
	ANDAGA HUNTER(暫稱)	E3 STAFF	價格未定	未定
	Tutankhamen之遺言(暫稱)	WIZARD	價格未定	AVG
	MAIN ROTAR(暫稱)	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
	ARKS 1000～目標！究極之召喚師～	CLEF INVENTION	價格未定	AVG
	蜃氣樓回廊	PLE STAGE	價格未定	AVG
	TIE BREAK	BODY	價格未定	SPT
	PILE-UP MARCH	PROCEED UNI	5800日圓	SLG
	CAPCOM AVG NEXT STYLE(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	歡樂時光POKAN GOGOGO	BANPRESTO	價格未定	RAC
	戰國夢幻	BANPRESTO	價格未定	SLG
	PARTS'DIK	BANPRESTO	5800日圓	ACT
	MERCURIUS PRETTY	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	成為職棒隊監督吧！	BANDAI	6800日圓	SLG
	OFFICIAL FORMULA 1 RACING	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	RAC
	★悉尼2000	CAPCOM	價格未定	SPT

PlayStation 2



9月

21日	MAGICAL SPORT 2000 GoGoGolf	魔法	2800日圓	SPT
	SILPHEED THE LOST PLANET	GAME ART	6800日圓	STG
	KEYBOARD MANIA	KONAMI	OPEN價格	SLG



在街機極受歡迎的音樂遊戲《KEYBOARD MANIA》，在本月底就會和各位PS2用家見面！雖然要連同專用控制器一同購買，價格不菲，但論移植度（主要是KEYBOARD的手感）比之前的《DRUM MANIA》好得多。買它回家練習過後，玩者很快就能在街機中大展身手了！



上集《決戰》作為PS2的同日發售作，得到了各方面不俗的評價。今次KOEI再接再勵，將在今個冬季內推出《決戰2》，並以大家都很熟悉的三國時代為背景！很快大家就可以看到劉備、曹操和他們的武將們，在電視內率領著千軍萬馬作戰的場面了！

	RING OF RED	KONAMI	OPEN價格	SLG
28日	■GAME SELECT 5和	悠紀ENTERPRISE	5800日圓	TAB
	■WINNING POST 4 MAXIMUM	KOEI	6800日圓	SLG
	■上海four element	SUNSOT	5800日圓	PUZ
	實況G1 STABLE	KONAMI	價值未定	SLG
	SUPER PUZZLE BUBBLE	TAITO	5800日圓	PUZ

10月

12日	MotoGP	NAMCO	6800日圓	RAC
	井手洋介的麻雀家族2(暫稱)	SETA	5800日圓	TAB
26日	EXTREME RACING SSX	Electronics Arts Square	6800日圓	SPT
10月	■GRIPER刃牙BAKI最強列傳	TOMY	6800日圓	ACT

11月

2日	beatmania 2DX(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
	AQUAQUA	IMAGINEER	5800日圓(預定)	PUZ
	★麻雀悟空 大聖	ARTDINK	4700日圓	TAB
22日	■SUNRISE英雄譚R(暫稱)	SUNRISE INTERACTIVE	7800日圓	SLG
下旬	★THEME PARK 2001	ELECTRONIC ARTS SQUARE	6800日圓	SLG
11月	■G1 JOCKEY 2	KOEI	6800日圓	SLG
	■東大將棋 四間飛車道場	每日Communication	價格未定	TAB
	鬼武者	CAPCOM	價格未定	AVG
	SILENT SCOOP	KONAMI	價格未定	STG

12月

7日	■SIDE WINDER MAX	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	6800日圓	STG
12月	■COOL BOARDERS CODE ALIEN	UEP SYSTEM	價格未定	SPT
	機動戰士GUNDAM(暫稱)	BANDAI	價格未定	STG
	天使之禮物MARU王國物語	日本一SOFTWARE	5800日圓	RPG
	天使之禮物MARU王國物語(限定版)	日本一SOFTWARE	8800日圓	RPG
	★MAMIMUME★MO之PRINT HOUR	IDEA FACTORY	5800日圓	不詳
	★去吧！溫泉桌球！！	彩京	5800日圓	SPT
	★DOG OF BAY(暫稱)	MARVELOUS ENTERTAINMENT	價格未定	不詳

2000年發售

秋	DANCE SUMMIT 2001 BUST A MOVE	ENIX	6800日圓	ACT
	LAKE MASTER EX(暫稱)	DAZ	價格未定	SPT
	Angelique Toris	KOEI	價格未定	SLG
	Road Star Trophy 2000	TAITAS JAPAN	價格未定	RAC
	機甲世紀G BREAKER	SUNRISE INTERACTIVE	價格未定	SLG
	電線(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	我與魔王(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	F1 RACING CAMPIONSHIP	UBI SOFT	價格未定	RAC
	我是監督！～激戰的球季～	ENIX	6800日圓	SLG
冬	■鄭問之三國誌	GAME ARTS	6800日圓	SLG
	■成為Pilot吧！2(暫稱)	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	價格未定	SLG
	■決戰2(暫稱)	KOEI	價格未定	SLG
	GUITAR MAN	KOEI	5800日圓	SLG
	活躍的公主	角川書店	6800日圓(預定)	RPG
	CHORO Q HG(暫稱)	TAKARA	價格未定	RAC
	花與太陽和雨	ASCII	價格未定	AVG
	DARK CLOUD(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	波洛古羅斯物語3(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	MIGHT AND MAGIC(暫稱)	IMAGINEER	價格未定	RPG
	RALLY HARD(暫稱)	IMAGINEER	價格未定	RAC
	ONE FOURTH	FROM SOFTWARE	價格未定	RPG
	Neo ATLUS III	ARTDINK	6800日圓(預定)	SLG
	7(SEVEN)～MORMOSS之騎兵隊～	NAMCO	價格未定	RPG
	第一神拳VICTORIUS BOXERS	ESP	價格未定	SPT
	★首都高BATTLE 0	元氣	6800日圓(預定)	RAC
	★WIN BACK	KOEI	6800日圓	不詳
2000年	UNiSON(暫稱)	TECMO	價格未定	ACT
	The Bouncer	SQUARE	價格未定	ACT
	GUN HEARTS(暫稱)	IDEA FACTORY	價格未定	ACT
	THE FLINTSTIONES IN VIVA ROCKVEGAS(暫稱)	IDEA FACTORY	價格未定	RAC

2001年發售

1月	★機甲兵團J-PHOENIX	TAKARA	價格未定	不詳
3月	★RESCUE HELI AIR RANGER	ASK	5800日圓(預定)	SLG
春	MAGICAL SPORT KILLER BASS 2	魔法 東京	價格未定	SPT
	Final Fantasy X	SQUARE	價格未定	RPG
	爆走貨車傳說 3	SPIKE	價格未定	RCG
	TRUE LOVE STORY 3	ENTERBRAIN	價格未定	SLG
	MISSING BLUE	TOKIN HOUSE	價格未定	AVG
2001年	機動新撰組	ENTERBRAIN	價格未定	RPG
	METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY(暫稱)	KONAMI	價格未定	ACT
	ROBOCOP	TAITAS JAPAN	價格未定	ACT
	TYPHOON(暫稱)	IMAGINEER	價格未定	SLG
	★激寫BOY 2 (暫稱)	IREM SOFTWARE ENGINEERING	價格未定	不詳
	★風之古洛挪亞2～世界希望忘記的東西～	NAMCO	價格未定	ACT



《風之古洛挪亞》在PS上是一套極受歡迎的動作遊戲，它的特色是將2D動作遊戲的要素，融合在3D的世界中，而且還加入很多PUZZLE遊戲的成份在內，並不是純粹考大家反應的。從今次公開了的《2》之畫面，可見NAMCO也使用了類似DC《JET SET RADIO》的技術，將POLYGON平面化，效果就如在看動畫一樣！

發售日未定

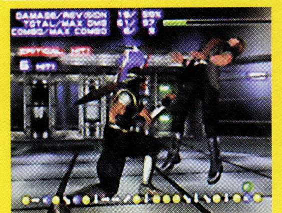
	■電車GO!系列最新作(暫稱)	TAITO	價格未定	SLG
	■最強東大將棋3	每日Communication	價格未定	TAB
	AI圍棋2001(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
	AI將棋2001(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
	AI麻雀(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
	聖靈機RAYBLADE 2(暫稱)	WINKY SOFT	價格未定	SLG
	3D Real Drive(暫稱)	Vial One	價格未定	RAC
	FIGHTING ILLUSION K-1 GRAND PRIX(暫稱)	XING ENTERTAINMENT	價格未定	FIG
	山卡之BATTLE(暫稱)	Ecseco	價格未定	RAC
	EXZOCHIKA(暫稱)	ENIX	價格未定	ARPG
	STAR OCEAN 3(暫稱)	ENIX	價格未定	RPG
	BBD2000(暫稱)	ENIX	價格未定	ETC
	Fighting QTs(暫稱)	ENIX	價格未定	FIG
	TUNING CAR RACING GAME(暫稱)	MTO	5800日圓	RAC
	BIO HAZARD SERIES(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	MAXIMO(暫稱)	CAPCOM	價格未定	ARPG
	戰國麻雀「兵」	CULTURE BRAIN	5800日圓	TAB
	CRYSTAL ZONE	CULTURE BRAIN	6800日圓	PUZ
	NUIBETTSU CAFE	CULTURE BRAIN	6800日圓	SLG
	玉繭物語2(暫稱)	元氣	價格未定	RPG
	SOLDNERSCHILD 2(暫稱)	KOEI	價格未定	SRPG
	決戰3(暫稱)	KOEI	價格未定	SLG
	Shadow of Memories(暫稱)	KONAMI	價格未定	AVG
	Z.O.E.(暫稱)	KONAMI	價格未定	AVG
	DRUMMANIA 2(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
	1 ON 1 GOVERNMENT	JORDAN	價格未定	SPT
	WRC(暫稱)	SPIKE	價格未定	RAC
	WSC	SPIKE	價格未定	RAC
	全日本PRO WRESTLING(暫稱)	SPIKE	價格未定	SPT
	FIRE PRO WRESTLING(最新作)	SPIKE	價格未定	SPT
	RIDING SPIRITS	SPIKE	價格未定	RAC
	HYPER TOUR	3D	價格未定	SLG
	Perfect Golf 3(暫稱)	SETA	價格未定	SPT
	EXTERMINATION	Sony Computer Entertainment	價格未定	AVG
	GRAN TURISMO 2000(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RAC
	立體忍者活劇 天誅2(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	EX億萬長者GAME	TAKARA	價格未定	TAB
	EX人生GAME	TAKARA	價格未定	TAB
	EX日本特急旅行GAME	TAKARA	價格未定	TAB
	Kunai(暫稱)	TECMO	價格未定	ACT
	徹萬 免許皆傳(暫稱)	NAXAT	價格未定	TAB
	BLOODY ROAR 3(暫稱)	HUDSON	價格未定	FIG
	BOMBERMAN2001(暫稱)	HUDSON	價格未定	ACT
	F-1(暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC
	爆流2	FUJIMIC	價格未定	SPT
	WORLD NEVERLAND 3(暫稱)	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
	SOUL SURFING(暫稱)	童	價格未定	ACT

Dreamcast

9月

21日	■熱鬥(NET)GOLF	SEGA	5800日圓	SPT
	deSPIRIA	ATLUS	6800日圓	RPG
	櫻大戰2～求你別死去～	SEGA	5800日圓	AVG
	櫻大戰2～求你別死去～初回限定版	SEGA	7800日圓	AVG
28日	■平成麻雀莊	MICRONET	5800日圓	TAB

	再創造職業棒球會！	SEGA	5800日圓	SLG
	NEPPACHI III@VPACHI(暫稱)	DAIKOKU電機	4800日圓	SLG
	HAPPY★LESSON FIRST LESSON	DATAM POLYSTAR	4800日圓(預定)	AVG
	LOVE HINA～突然之ENGAGE HAPPENING	SEGA	5800日圓	TAB
	LOVE HINA～突然之ENGAGE HAPPENING LIMITED BOX	SEGA	8800日圓	TAB
	DEAD OR ALIVE 2	TECMO	6800日圓(預定)	FIG



如無意外，今次日本DC版的《DOA2》將會是最完美的一個移植版本。首先最重要的，當然是有大量新COSTUME登場啦(LEI-FANG那套皮衣刺激程度達到噴血級)！另外《DOA1》的FANS一定會十分高興的，就是BAYMAN以隱藏人物形式登場！最後是上級者夢寐以求的——TAG BATTLE練習模式！大家終於可以在家裡慢慢發掘TAG COMBO了。



已有18年歷史的《超時空要塞》，很快就會在DC上登陸了！今次這套《MACROSS M3》玩法和PS版的《MACROSS》差不多，都是3D射擊，不過它有《MACROSS》三名原作的製作者在背後坐鎮——河森正治、板野一郎和美樹本晴彥，相信遊戲出來的質素絕不會低！

	聖靈機RAIBLADE	Winkysoft	5800日圓	SRPG
	實戰PACHISLOT必勝法！令VPACHI	MAXBAT	4800日圓	SLG
	★平成麻雀莊 連咪版	MICRONET	6800日圓	TAB
	★集合！團團轉溫泉WEB MONEY同梱版	SEGA	5000日圓	TAB

10月

5日	ETERNAL ARCADIA	SEGA	6800日圓	RPG
	ETERNAL ARCADIA LIMITED BOX	SEGA	9800日圓	RPG
	ETERNAL ARCADIA(@barai版)	SEGA	1000日圓	RPG
9日	■NET de TENNIS(DC DIRECT專賣)	CAPCOM	1980日圓	SPT
10日	■ELDORADO GATE	CAPCOM	2800日圓	RPG
12日	18WHEELER	SEGA	5800日圓	RAC
	pop'n muisc 4 APPEND DISC	KONAMI	OPEN價格	SLG
19日	NAPPLE TALE～Arisia in daydream～	SEGA	5800日圓	ARPG
	SEGA MARINE FISHING	SEGA	5800日圓	SPT
26日	NEO GOLDEN LOGRES	SUCCESS	3800日圓	ETC
10月	SILENT SCOOP	KONAMI	價格未定	STG

11月

2日	■MERCURIUS PRETTY end of the century	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	■JET COASTER DREAM 2	貧乏SOFT	5800日圓	SLG
	L.O.L.~LACK OF LOVE	ASCII	6800日圓	RPG
9日	TRICORAL CRISIS	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	5800日圓	RPG
16日	★AERO DANCING F轟翼之初飛行	CRI	3800日圓	SLG
	★BIO HAZARD 3 LAST ESCAPE	CAPCOM	5800日圓	AVG
下旬	■F1 WORLD GRAND PRIX II for Dreamcast	VIDEO SYSTEM	5800日圓(預定)	RAC
11月	■幕末浪漫第二幕 月華之劍士Final Edition	SNK	價格未定	FIG

12月

21日	■探偵紳士DASH！	ABEI	6800日圓	AVG
12月	■GUILTY GEAR X	SAMMY	5800日圓(預定)	FIG
	■GUNSPIKE	CAPCOM	5800日圓	STG
	NEPPACHI 2001@VPACHI(暫稱)	DAIKOKU電機	價格未定	SLG
	BASS RUSH DREAM~ECOGIA POWER ARM CHAMPIONSHIP~(暫稱)	VISCO	5800日圓	SPT

2000年

秋	青之6號 歲月不待人～TIME AND TIDE～	SEGA	價格未定	AVG
	ECCO THE DOLPHIN ～Defender of the Future～	SEGA	價格未定	AVG
	MSR METROPOLIS STREET RACER	SEGA	價格未定	RAC
	SEGA TETRIS(暫稱)	SEGA	2800日圓	PUZ
	RING AGE	TAKUYO	價格未定	ARPG
	CARD CAPTOR SAKURA知世之VIDEO大作戰	SEGA	5800日圓	ETC
	MONSTER BREED	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	Innocent Tears	GLOBAL A ENTERTAINMENT	6800日圓	SRPG
	叮噹(暫稱)	SEGATOYS	價格未定	SLG
	ALEX-Virus Composer-	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
	櫻大戰3～巴里正在燃燒嗎～	SEGA	價格未定	AVG
	ILBLEED	SEGA	價格未定	ADV
	POWER SMASH	SEGA	價格未定	SPT
冬	HAPPY★LESSON	DATAM POLYSTAR	6800日圓	AVG
	仙魔大戰2000假名LEON斬帝之陰謀	SEGA	價格未定	RPG
	METAL MAX WIDE EYES	ASCII	價格未定	RPG
	燃燒吧！JUSTICE學園	CAPCOM	價格未定	FIG
	Anna's Quest(暫稱)	METRO 3D	價格未定	不詳
	ELDORADO GATE 2	CAPCOM	價格未定	RPG
	ELDORADO GATE 3	CAPCOM	價格未定	RPG
	Never 7～the end of infinty～	KID	價格未定	AVG
2000年	■MACROSS M3	翔泳社	價格未定	ACT
	WWW.SOCCER～參加者募集！～	HAPPY？	5800日圓(預定)	SLG
	ANIMASTER PUZZLE	久禮深雪事務所	價格未定	PUZ
	Brave Knight	PANTHER SOFTWARE	價格未定	SLG
	Littledream	PANTHER SOFTWARE	價格未定	AVG
	PANTASY STAR ONLINE	SEGA	價格未定	RPG
	NIGHTMARE CREATURES II(暫稱)	KONAMI	價格未定	ACT
	MAGIC the GATHERING	SEGA	價格未定	TAB
	來玩哥爾夫球吧2000(暫稱)	SOFT MAX	價格未定	SPT
	西風之狂詩曲	SOFT MAX	價格未定	RPG

2001年

2月	春雨曜日	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	AVG
春	ELDORADO GATE 4	CAPCOM	價格未定	RPG
	MYSTEREET	ABEI	價格未定	AVG
2001年	NIBELUNGEN之戒指	SUCCESS	6800日圓	AVG
	SONIC ADVENTURE 2	SEGA	價格未定	ACT

發售日未定

	JOJO奇妙之冒險(DC DIRECT專賣)	CAPCOM	價格未定	FIG
	STREET FIGHTER ZERO III(DC DIRECT專賣)	CAPCOM	價格未定	FIG
	STREET FIGHTER II X(DC DIRECT專賣)	CAPCOM	價格未定	FIG
	超鋼戰記KIKAIOH(DC DIRECT專賣)	CAPCOM	價格未定	FIG
	Dee Dee Planet	SEGA	2800日圓	ACT
	MELTY SCHOOL	CULTURE BRAIN	4800日圓	TAB
	春風戰隊V FORCE 2(暫稱)	VING	價格未定	SRPG
	職業指南麻雀「兵」DX通信對應版	CULTURE BRAIN	4800日圓	TAB
	Balder's Gate	SEGA	價格未定	RPG
	DARK EYES(暫稱)	NEXTECH	價格未定	RPG
	超級機械人大戰α	BANPRESTO	價格未定	SLG
	虹色天使	JAPAN CORPORATION	價格未定	SLG
	鄭問之三國誌	GAME ARTS	價格未定	SLG
	莎木 第二彈(暫稱)	SEGA	價格未定	RPG
	DYNIMITE ROBO (暫稱)	童	價格未定	ACT
	紫炎龍2(暫稱)	童	價格未定	STG
	Angel Present	NEC Interchannel	價格未定	AVG
	SENTIMENTAL PRELUDE	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG
	10SIX～Own.Mine.Defend.Attack.24-7～	發售商未定	價格未定	SLG
	COMIC PARTY	AQUA PLUS	價格未定	AVG
	OUT TRIGGER(暫稱)	SEGA	價格未定	STG
	GAIA MASTER(暫稱)	CAPCOM	價格未定	TAB
	HUNDRED SWORDS	SEGA	價格未定	RPG
	BATTLE BEASTER	STUDIO WONDER EFFECT	價格未定	SLG
	type-X.～spiral nightmare～	SEGA	價格未定	AVG
	FLAG LANCE(暫稱)	TAKUYO	價格未定	AVG
	SAINT POPINS(暫稱)	NEXTECH	價格未定	不詳
	★悉尼2000	CAPCOM	價格未定	SPT

NINTENDO 64

9月

27日	不思議迷宮系列 未來之思寧2～鬼襲來！思寧城！～	CHUNSOFT	6800日圓	ARPG

10月

10月	罪與罰～地球之繼承者～	任天堂	5800日圓	STG
	PERFECT DARK	任天堂	5800日圓	ACT
	PERFECT DARK(連擴張記憶卡版)	任天堂	7800日圓	ACT

11月

10日	■CUSTOM ROBOT V2	任天堂	6800日圓(預定)	ACT
下旬	■ROCKMAN DASH	CAPCOM	6800日圓	ARPG
11月	現代大戰略Ultimate War	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG

12月

	ECHO DELTA(暫稱)	任天堂	5800日圓	STG
	BANJO和KAZOOIE之大冒險2(暫稱)	任天堂	6800日圓	ACT
	POKEMON STADIUM金銀CRYSTAL(暫稱)	任天堂	6800日圓	ETC
	MARIO PARTY 3	任天堂	5800日圓	ACT
	MICKEY'S SPEEDWAY USA(暫稱)	任天堂	6800日圓	RAC

2001年

1月	動物番長(暫稱)	任天堂	5800日圓	ACT
2月	動物之森(暫稱)	任天堂	5800日圓	SLG
春	■SUPER BLACK BASS 64	STARFISH	6800日圓	SPT

發售日未定

	Dance Dance Revolution featuring Disney Dancing Museum(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
	BIOHAZARD 0(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	FLIGHT SIMULATOR(暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	SLG
	WIPEOUT 64	COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT	7980日圓	RAC
	SURIC驅 RAJIC驅	任天堂	5800日圓	RAC
	LAP LIMIT	SETA	價格未定	RAC
	CONKA'S QUEST(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	REVOLT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	RAC
	FIRE EMBLEM64(暫稱)	任天堂	價格未定	SRPG

NINTENDO 64 DD

2000年

秋	井手洋介之麻雀塾	經銷商未定	價格未定	TAB
	現代大戰略Ultimate War	經銷商未定	價格未定	SLG

發售日未定

	薩爾達傳說64DD(暫稱)	任天堂	價格未定	ARPG
	CABBAGE(暫稱)	任天堂	價格未定	SLG
	華爾街(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC
	SOUND MAKER(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC
	DT DD(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC
	DD SEQUENCER(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC
	設計衛門DD(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC

NEO-GEO POCKET

10月

	■BIGBANG PRO WRESTLING	SNK	3800日圓	SPT
	■NIGERONPA	電腦映像製作所	3800日圓	RPG
	INFINITY cure(暫稱)	KID	4800日圓	AVG

NEO-GEO

發售日未定

	THE KING OF FIGHTERS 2000	SNK	價格未定	FIG

GAMEBOY

9月

21日	用POKEMON來玩PANEPON	任天堂	3800日圓	PUZ
22日	蒼鼠俱樂部	JORDAN	3980日圓	ETC
	POCKET PUYOPUYO~N	COMPILE	3980日圓	PUZ
	我的營地	NAZAT	3980日圓	SLG
28日	beatmania GB GOTCHA MIX 2(暫稱)	KONAMI	4500日圓	SLG
29日	■新世紀EVAGELION麻雀補完計劃	KING RECORD	3980日圓	TAB
	■ELEVATOR ACTION EX	ALTRON	4500日圓	ACT
	剛太之輕鬆大冒險	RAY UP	3980日圓	AVG
	牧場物語GB3 BOY MEETS GIRL	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	4200日圓	SLG
	所羅門	TECMO	4300日圓	ACT
	用PUZZLE來決勝負！	NAXAT	3800日圓	PUZ
	SPACE INVADER X	TAITO	3980日圓	STG

10月

6日	SUPER DOLL理佳 換衣大作戰	VIAL ONE	4300日圓(預定)	不詳
	飛龍之拳列傳GB	CULTURE BRAIN	3980日圓	ACT
	★CARD CAPTOR SAKURA～友枝小學大運動會～	MTO	4280日圓	SPT
19日	CYBORG KURO 2～WHITE WOOD之逆襲～(暫稱)	KONAMI	價格未定	不詳
20日	■ROCKMAN X CYBER MISSION	CAPCOM	3980日圓	ACT
31日	大刀GB(暫稱)	KEMCO	4200日圓(預定)	ACT
下旬	CHINESE MONSTER(暫稱)	CULTURE BRAIN	3980日圓	不詳
10月	怪人ZONA	任天堂	3800日圓	ETC
	JET DE GO！	ASTRON	4500日圓	SLG
	GRAND CASINO	ALTRON	價格未定	ETC
	★DIGIKO之麻雀PARTY	KING RECORD	3980日圓	TAB

11月

10日	TALES OF FANTASIA	NAMCO	4500日圓	RPG
16日	Dance Dance Revolution GB 2(暫稱)	KONAMI	4800日圓	SLG
中旬	去吧！麵包超人～五座塔之王～(暫稱)	TAM	4300日圓	ACT
11月	■GO!GO!順風車 2	J WING	4800日圓(預定)	RAC
	■BRAVE SAGA新章ASTARIA	TAKARA	價格未定	RPG
	歡迎來到Pia Carrot！2.2	NEC Interchannel	價格未定	AVG
	血與汗與淚之高校棒球	J WING	4800日圓(預定)	SPT
	攜帶電獸TELEFANG POWER VERSION	SMILE	4700日圓	SLG
	攜帶電獸TELEFANG SPEED VERSION	SMILE	4700日圓	SLG
	TENNIS GB COLOR(暫稱)	任天堂	3800日圓	SPT
	DONKEY KONG 2001	任天堂	3800日圓	ACT
	仙界異聞錄 準堤大戰～TV ANIMATION仙界傳封神演義～	BANPRESTO	3980日圓	SRPG
	真・女神轉生DEVIL CHILDREN「赤之書」	ATLUS	4300日圓	RPG
	真・女神轉生DEVIL CHILDREN「黑之書」	ATLUS	4300日圓	RPG
	元祖！動物占卜GB	CULTURE BRAIN	3980日圓	ETC
	PUZZLE BUBBLE MILLENNIUM	ALTRON	價格未定	PUZ
	金田一少年之事件簿～第10年的招待狀～	BANPRESTO	3980日圓	AVG

12月

1日	GB HALOBOT	SUNRISE INTERACTIVE	4300日圓	RPG
	SUPER MIMEL GB MIMEL BEAR之HAPPY MAIL TOWN	TOMY	3980日圓	AVG
	叮噹之STUDY BOY學習漢字GAME(暫稱)	EPOCH社	價格未定	ETC
	叮噹之STUDY BOY九九GAME(暫稱)	EPOCH社	價格未定	ETC
	SPACE NET SN-01(暫稱)	IMAGINEER	4500日圓	RPG
	SPACE NET SN-02(暫稱)	IMAGINEER	4500日圓	RPG
	★唐老鴨 告訴DAISY	UBI SOFT	4300日圓	不詳
8日	■六門天外MONSTER COLLECTION KNIGHT GB	角川書店	4300日圓(預定)	不詳
	■電車GO！2	CYBER FRONT	5200日圓	SLG
14日	POCKET MONSTER CRYSTAL	任天堂	3800日圓	RPG
12月	■SILVERIA FAMILY 2(暫稱)	EPOCH社	3980日圓	AVG
	■GRANDIA PARALLEL TRIPPERS	HUDSON	4500日圓(預定)	RPG
	POCKET COOKING	J WING	4800日圓(暫定)	SLG
	傳說之STARFEE(暫稱)	任天堂	3800日圓	ACT
	蒼鼠俱樂部2	JORDAN	價格未定	SLG
	薩爾達傳說 不可思議樹之果實 ～大地之章～(暫稱)	任天堂	3800日圓	ARPG
	SUPER ROBOT PINBALL	MEDIA FACTORY	價格未定	TAB
	桃太郎傳說1→2	HUDSON	價格未定	RPG
	自爆小子GB(暫稱)	MEDIA FACTORY	價格未定	不詳
	HAMSTAR PARADISE 3	ATLUS	價格未定	不詳
	MONSTER TACTICS	任天堂	3800日圓	RPG

2000年

秋	■J LEAGUE EXCITE STAGE TACTICS	EPOCH社	4300日圓	SPT
	金魚物語	CULTURE BRIAN	3980日圓	AVG
	WIZARDARY	ASCII	4500日圓	RPG
	WIZARDARY II LLYLGAMYN之遺產	ASCII	4500日圓	RPG
	WIZARDARY III鑽石之騎士	ASCII	4500日圓	RPG
	WIZARDARY初回限定SPECIAL PACK(暫稱)	ASCII	14800日圓	RPG
	細小的巨人MICROMAN URBROG戰記2010～多重合體RPG～	MEDIA FACTORY	價格未定	RPG
	★COMMAND MASTER	ENIX	5900日圓	不詳
冬	GIMMICK LAND	ALPHA DREAM	價格未定	ACT
	說話BATTLE	ALPHA DREAM	價格未定	ETC
	From TV Animation ONE PIECE夢之路菲海賊團誕生！	BANPRESTO	價格未定	RPG
2000年	KLUSTAR	SPIKE	3980日圓	PUZ
	BILLIARD CLUB	ALTRON	價格未定	SPT
	POP'N POP	JORDAN	3800日圓	PUZ
	薩爾達傳說 不可思議樹之果實～智慧之章～	任天堂	價格未定	ARPG
	THE BLACK ONYX GB	BBS	5800日圓	RPG
	POKEMON ATTACK(暫稱)	任天堂	3800日圓	PUZ

今冬

	■CROSS HUNTER～AXE HUNTER VERSION～	GAME VILLAGE	價格未定	RPG
	■CROSS HUNTER～TREASURE HUNTER VERSION～	GAME VILLAGE	價格未定	RPG
	■CROSS HUNTER～MONSTER HUNTER VERSION～	GAME VILLAGE	價格未定	RPG
	■BOON BOON CABOON	GAPPUS	3800日圓	STG
	心跳傳說 魔法陣咕嚕咕嚕	ENIX	6400日圓(預定)	RPG
	★可愛寵物店物語2(暫稱)	TAITO	3980日圓	SLG
	★SAMURAI KID	KOEI	價格未定	不詳

2001年

3月	LASCAL(暫稱)	TAM	價格未定	不詳

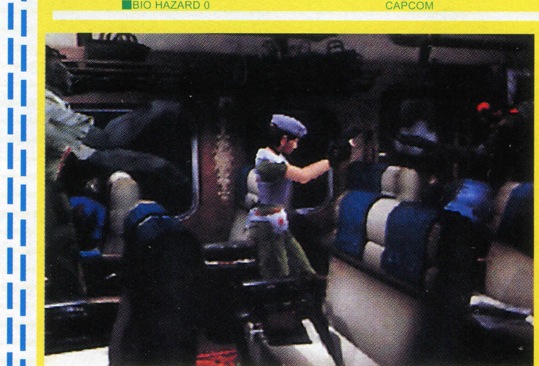
發售日未定

	STAR OCEAN BLUE SPHERE	ENIX	6800日圓	RPG
	忍者亂太郎GB GALLARY	CULTURE BRAIN	3980日圓	ETC
	在實踐中有用的圍棋殘局	PONY CANYON	3980日圓	TAB
	DERBY STALLION牧場(暫稱)	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
	beatmania GB NET JAM(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
	POCKEMON PICROS	任天堂	價格未定	PUZ
	STAR WARS EPISODE 1 RACER	任天堂	價格未定	RAC
	不思議之迷宮系列第6彈！風來的斯寧GB2(暫稱)	CHUN SOFT	價格未定	ARPG
	Pia Carrot TOYBOX	NEC Interchannel	價格未定	SLG
	咕嚕咕嚕好朋友	STING	價格未定	AVG
	POCKET KING	NAMCO	價格未定	SLG
	AIR FORCE DELTA(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
	pop'n Music GB Disney tunes(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
	MINI GAME推出了(暫稱)	KONAMI	價格未定	ETC
	～進攻COM DUNGEON～DORURURUAGA	NAMCO	價格未定	ARPG

NINTENDO GAMECUBE

發售日未定

	■BIO HAZARD 0	CAPCOM	價格未定	AVG



本來預定在N64上推出的《BIO HAZARD 0》，CAPCOM方面已決定將之改在任天堂的新主機「GAMECUBE」上推出。其實論N64在歐美等地的機數，《BIO HAZARD 0》即使如期推出銷量也應不會差得去哪裡……CAPCOM可能是對「GAMECUBE」的前景極有信心，因此才會作出這決定吧！

Wonder Swan

9月

21日	勞動CHOCOBO	SQUARE	4200日圓	RPG
28日	TRUMP COLLECTION 2	ALPHA放送制作	3980日圓	TAB

10月

12日	■東京魔人學園符咒封錄	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	4800日圓	AVG

12月

上旬	■FINAL FANTASY	SQUARE	4800日圓	RPG
	■GUNPEY EX(暫稱)	BANDAI	2980日圓	PUZ
	■LIME RIDER・KERORICAN	BANDAI	3980日圓	ACT
	★FINAL FANTASY(特製COLOR主機同梱版)	SQUARE	9999日圓	RPG
	★在哪裡也是蒼鼠3(暫稱)	BEC	3800日圓	ETC
中旬	★DIGIMON ADVENTURE 02 D1TAMER(暫稱)	BANDIA	3980日圓	RPG
12月	SOROBAN	naxat	3800日圓	不詳
	ANOTHER HEAVEN～memory of those days～(暫稱)	OMEGA MICOT	4200日圓	AVG
	TERRORS2	BANDAI	3980日圓	AVG
	PRINCESS MAKER做夢的妖精	BANDAI VISUAL	4500日圓(預定)	SLG
	★仙界傳貳～TV ANIMATION仙界傳封神演義～(暫稱)	BANDAI	4500日圓	RPG

2000年發售

冬	超級機械人大戰COMPACT 2第3部：銀河決戰篇	BANPRESTO	4500日圓	SLG
2000年	GATE DE GET！SERIES SWAN DE QUIZ！挑戰右腦(暫稱)	BANDAI	3000日圓	ETC
	GATE DE GET！SERIES TRIPLE PUZZLE(暫稱)	BANDAI	3000日圓	ETC
	TETRIS for WonderSwan(暫稱)	BBS	價格未定	TAB
	聖劍傳說2	SQUARE	價格未定	ARPG
	FINAL FANTASY	SQUARE	價格未定	RPG
	ROMANCING SAGA	SQUARE	價格未定	RPG

2001年發售

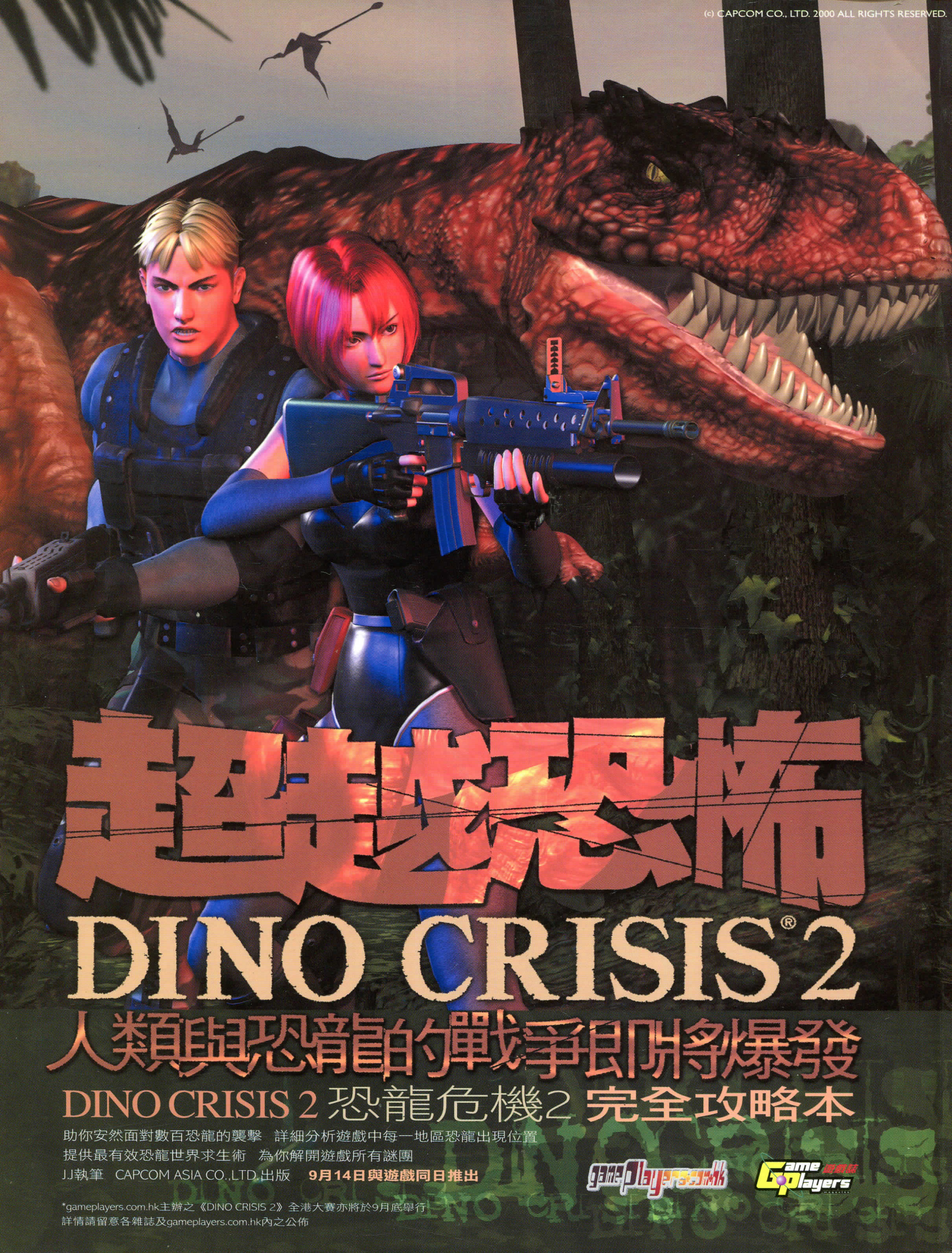
1月11日	■NAMCO WONDER CLASSIC	BANDAI	4500日圓	SPT
1月	■機動戰士GUNDAM(暫稱)	BANDAI	4500日圓	SLG
	FLASH～戀人君～(暫稱)	光文社	3800日圓	AVG
	★KING BREEDER(暫稱)	SAMMY	價格未定	不詳
	★WITH YOU ～想凝望著你～	SHALRAK	4800日圓	AVG
2月	DARK EYES	BANDAI	4500日圓	SLG
	宇宙戰艦大和號(暫稱)	BANDAI	4500日圓	SLG
	★SD GUNDAM英雄傳 騎士編(暫稱)	BANDAI	3980日圓	RPG
	★SD GUNDAM英雄傳 武者編(暫稱)	BANDAI	3980日圓	RPG
3月	WIZARDARY I狂王之試練場(暫稱)	BANDAI	4500日圓	RPG
	★POCKET內的多啦A夢(暫稱)	BANDAI	4500日圓	不詳
春	KAPPA GAMES三毛貓HOMES GHOST PANIC(暫稱)	光文社	4200日圓(預定)	AVG
	★GUILTY GEAR(暫稱)	SAMMY	價格未定	FIG

發售日未定

	FINAL FANTASY II	SQUARE	價格未定	RPG
	FINAL FANTASY III	SQUARE	價格未定	RPG



互動遊戲誌
MULTIMARKETS Int'l Ltd.
嘉富康火拼新大地
互動遊戲誌第50集
9月15日於互動電視上映
互動遊戲誌由MULTIMARKETS INT'L LTD.製作
如有意見，可電郵到 gamemag@netvigator.com
互動遊戲誌
逢隔周五於互動電視上映


(c) CAPCOM CO., LTD. 2000 ALL RIGHTS RESERVED.
超越恐怖
DINO CRISIS® 2
人類與恐龍的戰爭即將爆發
DINO CRISIS 2 恐龍危機2 完全攻略本
助你安然面對數百恐龍的襲擊　詳細分析遊戲中每一地區恐龍出現位置
提供最有效恐龍世界求生術　為你解開遊戲所有謎團
J.J執筆　CAPCOM ASIA CO.,LTD.出版　9月14日與遊戲同日推出
gameplayers.com.hk
Game Players 遊戲誌
*gameplayers.com.hk主辦之《DINO CRISIS 2》全港大賽亦將於9月底舉行
詳情請留意各雜誌及gameplayers.com.hk內之公佈